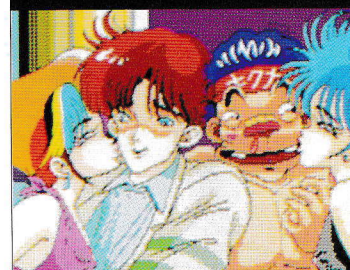
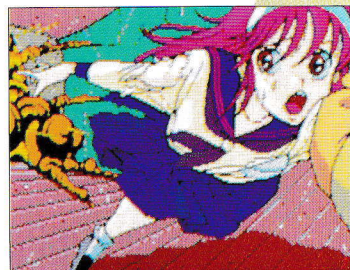
パソコン
美少女ゲーム
最前線
パート2
アソコン すうぱあスペシャル●6
人気ゲーム&ホビーソフト
特選28本の
攻略&おヒント
マガジン
掲載ゲーム83本、どーんとプレゼント
キミのゲーム制作がパワーアップ
●ゲーム開発レポート●グラフィックツール+アニメーションツール入門講座●ゲーム・アーティスト最前線
アソコン・ブックス26
定価680円

パソコン 美少女ゲーム 最前線 パート2

ドキドキ♡ウキウキ♡ときめきの…

美少女ゲームワールドへようこそ!!

美少女ゲーム（パソコン）最前線 パート2

GAL WARS きゃぴきゃぴるん♡ —— 44
世紀末種時伝説 少女遊戯 —— 46
あずさ108事務所 —— 48
艶談徳川興隆記 ごらくいん —— 50
ペンションストーリー 花の清里 —— 52
Genji（ゲンジ） —— 54
すてぃる・そーど for ADULT —— 56
早乙女学園入学案内 —— 58
テレフォンクラブストーリー —— 60
天九牌 —— 62
どきどきシャッターチャンス —— 64

おとーさんのための… 正しいパソコン（美少女♡）ゲーム読本 —— 65
OA化に乗り遅れたパソコンアレルギーのアナタに贈る

愛読者プレゼントのお知らせ —— 73
名作、人気作ゲームを83名様に

ゲームアーティスト最前線 —— 74
美少女ゲームを作る人って、どんな人!?

巻末ページから読んでネ♡
グラフィックツール＋アニメーションツール入門講座
キミのゲーム制作に役立つグラフィックソフト＆ハードを紹介

CONTENTS

♡読んで楽しい♡

美少女ゲーム開発レポート

『ペンションストーリー　花の清里』(アダルティン編) ―― 4

おすすめホビーソフト ―― 9

ゲームをやらずにムフフ♡が見られる♡

美しき獲物たちPART Ⅵ ―― 10

HARDグラフィックス総集編 ―― 12

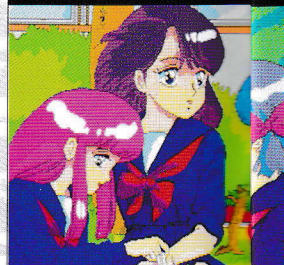
超番外制服図鑑十 ―― 14

くりもと卓明のFantasy Dream ―― 16

はっちゃけ あやよ さん ―― 17

女子高生アイドルおさな妻奮戦記 ―― 18

千之ナイフの魔少女館 ―― 19

東京女子高制服を脱いだ図鑑Part Ⅰ.Ⅱ.Ⅲ. ―― 20

美少女ゲーム必勝マニュアル ―― 21

AVGも、RPGも、SLGも、みぃ〜んなお・ま・か・せ♡

コスモスクラブ ―― 22

リップスティック・アドベンチャー ―― 26

プライベートスクール ―― 30

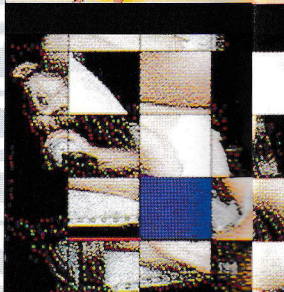
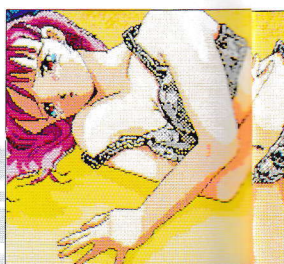
DERRINGER(デリンジャー) ―― 34

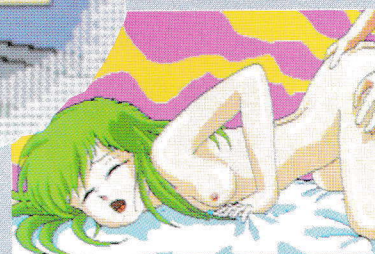
魔浄理子インビゾーン ―― 36

麻生 澪のセクシーパズル ―― 38

牧本千幸のメランコリー ―― 39

早川愛美のスネークキャンプ ―― 40

ポッキー ―― 41

読んで楽しい♡ 美少女ゲーム開発レポート

ペンションストーリー ■花の清里（アダルティン編）

みんなが知っているようでいて詳しくは知らないゲーム開発の工程を、某月某日、都内某所にあるアダルティンさんにオジャマ虫して、同社の『花の清里』をサンプルに、いろいろ教えていただいたゾ

『花の清里』の原作について

原作者 高橋ひろ

「この場面では、主人公にこんなことを言わせたいのに」とか、「もっと違ったハッピーエンドも見たいのに」とか、とにかく、アダルトAVGをやっていて「やりたかったこと」を、この『清里』につめ込みました。だからもちろん、わしがしたいことをやってくれるわけです。

い、いや、女の子とエッチするってのが、わしのしたかったことじゃなく、主人公のこんな時のセリフや考え方が、まったく、わしのしてほしかったことなんです。

ここら辺が、男性と違うところでしょうか。たぶん男性のユーザーがアダルトゲームをする時には、自分が「こんなことしたい！」と思ってプレイするんじゃないですか？ 女性の場合は、やっぱり主人公に「こういう行動をとってほしい！」と思いながらゲームするんだと思います。男性はゲームに本能を、女性は理性を求めるものではないでしょーか。

……などとエラソウに言ってしまったけれど、『清里』は本能的でも理性的でもないですね。それがもうひとつ「いやらしく」なりきれなかった理由かもしれませんね。

さて、このゲームのルーツなんですがぁ、元は小説だったんです。高校の時の作品なんで、文が幼稚で、ちょっと見せられないんですけど、メインキャラ（主人公、被害者、犯人、主人公の親友？）と、それぞれの性格はゲームと同じです（わからない奴は『花の清里』を買えっ！）。ただ、そのうえに超能力がついてしまう。どあぁあぁ。恥ずかしい話ですが、アクションものです。

主人公も違う。ゲームの中での「犯人」が、小説のほうでは「主人公」であり、小説の中での「脇役」が、ゲームの「主人公」になってしまいました。アダルトゲームなんで、やっぱり主人公は「女の子とエッチしながら事件を解く」という点で、男のほうがいいに決まってますから（レズの主人公なんてやだもーん！）、とりあえず小説側の「主人公」さんには、脇役になってもらったのでした。

そして、ユーザーの年齢層に合わせて22歳だった「主人公」を19歳に、ロリータゲームではなくアダルトゲームなんだということで、「犯人」も16歳から、もっと年かさに、主人公の「親友」も8歳から12歳にしました。

で、エッチゲームらしく「女性たち」を4人、バランスとって「男性」を一人、つけ足したわけです。あっ、そう言えばゲーム自体暗めなんで、「主人公」の性格をいくらか軽くしたかな、うん。

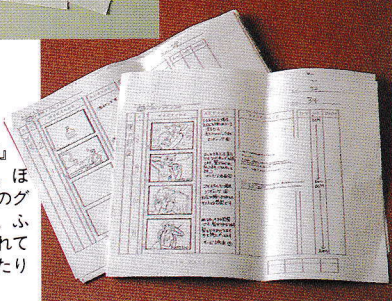
内容的にはアクションものを推理ものに直し、比較的健全っぽかった設定に「別荘」「お手伝いさん」「イトコ」（その他もろもろ。知りたい奴は『花の清里』を買えっ！）など、聞くだけでナニか想像してしまうような、いやらしっぽい単語を交えたり追加させたりして、こんなシナリオにしちゃいました。

そんなわけでユーザーさんたちに見せたい部分、見せたい絵をどっちゃり書き込んだおかげか、できたゲームは、わしの（心の中で）描いていたイメージを崩さず、期待以上に仕上がってくれました、これホント。

ところでこのゲーム、前にも言いましたが、あまり「いやらしく」ないですね。「胸は出しても下は出さない」せいでしょう。理性が……理性が邪魔するんだよぉ。オマケに知識のなさがよけい「いやらしく」なくさせる……。

これ、問題点です。皆さん、カケませんよね。やはりアダルトゲームを作るからには、男性が手淫できるようなものにしたいです。それが、作る側としての成功だと思うのです。

◀グラフィックの原画と、キャラクターの表情のサンプル。鉛筆の線画なので、ちょっと見にくいかも……。これらの原画の下絵が、どれくらいボツになったことか……

▶これは絵コンテ。よく見るとわかるけど、『花の清里』の場合、絵コンテの絵が、ほとんど、そのままゲームのグラフィックになっていた。ふつうは、けっこう修正されて違う構図やポーズになったりするんだって

▲現地取材で集めたカタログ、パンフレット、電車の切符、スタンプなどの資料と、別荘や街並みのスナップ写真。グラフィックの資料となるばかりではなく、シナリオはもちろん、パッケージやマニュアルなどまで含めたトータルなイメージ作りに役立つのだ

5つの部門に分かれて制作

新作『帰り道は危険がいっぱい』の開発で忙しいなか、『花の清里』を手がけたプロデューサーの平八さん、原作・脚本のひろさん、グラフィック・キャラクターデザインのSCHIIさんに、資料を見せていただきながら、お話をうかがった（下段のフローチャートも、無理を言って作っていただいたのだ。これを見れば、誰が何を、いつ、どんなふうにやっているのかが、一目瞭然!! というアリガタ～イ図なのだ。心して見るよーにね♡）。

●企画、原作は、こうしてできた!!

ゲーム制作の最初の仕事は、コンセプトの設定、つまり、どんなゲームを作ろうか、ということから始まる。そのあたりから、プロデューサーの平八さんにうかがってみた。

「この『花の清里』では、次の点を考えました。①ちょっとHなアドベンチャーにする。②短時間で解ける。③シリーズの第1弾とするということです。

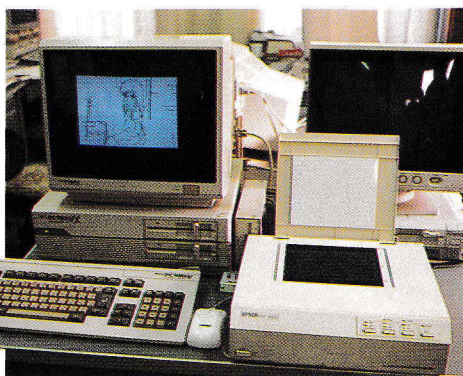
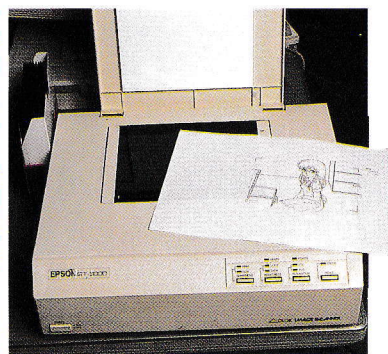
①は、やっぱりアダルティンらしさを出そうということ。ちょっぴりHで、楽しいアドベンチャーゲームを作ろうと決めました。②は、シナリオのすべての答えがわかれば、3～4時間で終わらせることができるということです。不必要な面倒くささをなくそうという考えからです。③は『花の清里』をローダーセット*として考え、通販などの方法で別シナリオの供給を行なうということです」

こうしたコンセプトが決まると、それに沿った原作を作る。原作の形は、イメージだけをメモ用紙に書き連ねる方法、スケッチブックなどに、絵を交えて書く方法、マンガにする方法など、その人により、いろいろなやり方がある。このゲームでは、原作・脚本担当のひろさんは、小説の形で、400字詰め

これがゲーム開発の流れ図（フローチャート）

ラフ企画＝原案
原作
制作会議（ゲーム化するためのメンバー決定）
取材
シナリオ部門　脚本
（脚本渡し）
グラフィック部門　絵コンテ
プログラム部門
音楽部門　曲数決定
デザイン部門　トータルなイメージの決定

＊**ローダーセット**：ゲームをスタートさせる時に、必ず必要なゲームの核ともいえるシステムのこと。たとえばシステムソフトの『現代大戦略』で遊んだ後、それをローダーセットとして『パワーアップセット』という別シナリオで遊べるのだ。日本ファルコムの『ソーサリアン』、ＧＡＭの『太平洋の嵐』などのシリーズが、こうしたシステムなのは知ってるよネ♡

▲線画が完成したら、色をつける。色をつけるといっても、絵の具のようにはいかない。まず、オリジナルのタイルパターンを作って、それから色をつけていくのだ。タイルパターンってのは、たとえば肌色をつくる時に、白と黄色を1ドットずつ交互に並べるとか、白2ドット黄色1ドットを交互に並べるとか、その並べ方だ

▲見えるカナ～。スキャナで、線画を取り込んだところなんだけど……。この段階で、顔の丸みや髪の毛などの微妙な形の修正を、ドット単位でやるのだ

▲イメージスキャナと、グラフィックの原画(お手伝いの平野里絵ちゃん)。イメージスキャナというのは、写真や絵をパソコンのデータにできるエライ機械

原稿用紙で50枚くらい、2か月前後で仕上げたという(詳しくは4ページを読んでね)。原作の題名は、『花の清里・夏事件簿』だった。

●取材、脚本、絵コンテ、原画まで

次に、原作を前にして、ゲーム化のためのメンバーを制作会議で決める。再び平八さんのお話。

「シナリオが一人、グラフィック、プログラム、音楽、デザインが2人ずつの5部門に分けて制作にかかりました。でも、多少メンバーはダブっていますから、正確には7人かな? 最初はイメージを合わせるために、シナリオとグラフィックの担当者の間で、何度も話し合いをしなければなりませんでした。アドベンチャーゲームですから、シナリオとともに、グラフィックの出来も、作品の完成度に大きくかかわってきますからね」

そこで、このゲームでは、清里へ取材に行き、パンフレットやリゾートガイドなどの資料収集や、別荘や街並みなど、50枚以上の写真を撮って来たのだ。

こうして集めた資料から、脚本と絵コンテが作られる。脚本は、場面ごとのセリフや、メッセージを書いたもの。たとえば、アドベンチャーゲームの場合は、『居間＝ここは居間だ。応接セットが置いてある』などという感じにね。絵コンテは、各場面の絵のイメージを描き表わしたもので、今の『居間』の場面なら、どんな応接セットが、どのように配置され、画面ではどんなふうに映るのか、といったことを、かんたんに描くのだ。

「『清里』の絵コンテは、原作のひろちゃんが、ほとんど一人で作ったんです。この絵コンテは、プログラマーやグラフィック担当者が悩まないですむように、各場面にコマンドやメッセージも書き添えてある、とてもよくできたものでしたよ。絵コンテの絵も、そのままグラフィックの下絵となるようなものでした」

パッケージ、マニュアル用文章作成

コマンドのフローチャート作成

(原稿渡し)

(データ渡し)

マニュアル用イラスト

色塗り

イメージスキャナ取り込み

原　画

(イラスト渡し)

(データ渡し)

ム

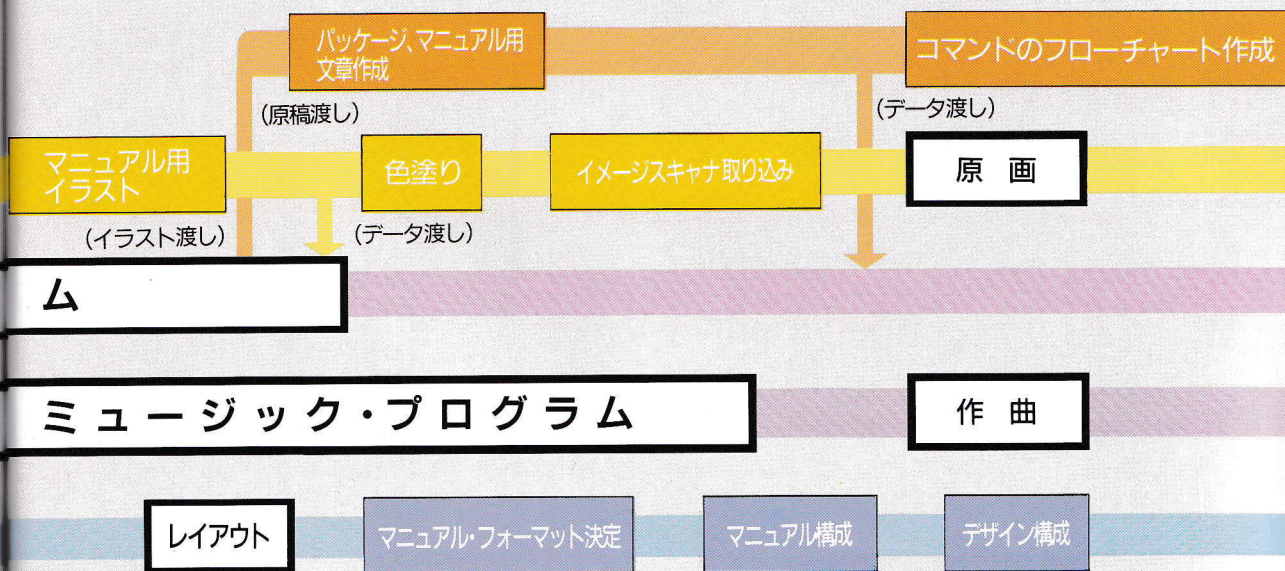
ミュージック・プログラム

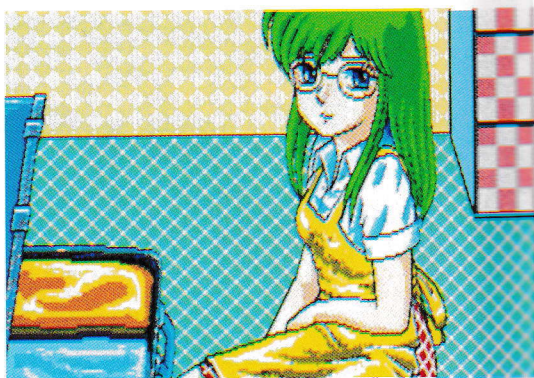
作　曲

レイアウト

マニュアル・フォーマット決定

マニュアル構成

デザイン構成

＊ルーチン：プログラムの各部分のことで、絵を描くための「グラフィックルーチン」、各場面を移動するための「移動ルーチン」、ゲームをセーブ・ロードするための「セーブ／ロードルーチン」など、さまざまなものがある。メインルーチンは、これらのルーチンを統括するものなのだ

◀パッケージ用イラストの原画。こーゆーモンが、できあがると、完成まぢか！という気がするけれど、プログラム部門は、だいたい、まだプログラミングの真っ最中のことが多い

▲これが完成画面。この後、顔の表情を変えさせるために、顔の部分のアニメーション用のグラフィックも作るのだ（とくに、この里絵ちゃんの寂しげな伏し目の表情は秀逸！）

と、平八さん。そのグラフィックと、キャラクターデザインを担当したSCHIIさんは、原画を描く苦労を話してくれた。

「絵を描く人はわかるでしょうけれど、誰でも、自分の（絵の）タッチというものがあるんですよ。グラフィックの原画を描く時は、自分のタッチよりも、キャラクターのイメージに合わせて描くことが大切なんです。この時も、同じキャラクターを何種類も描き直したんですよね」

と、ボツになったキャラクターのデザインを、何枚も見せてくれた。

苦労したのは原画だけ

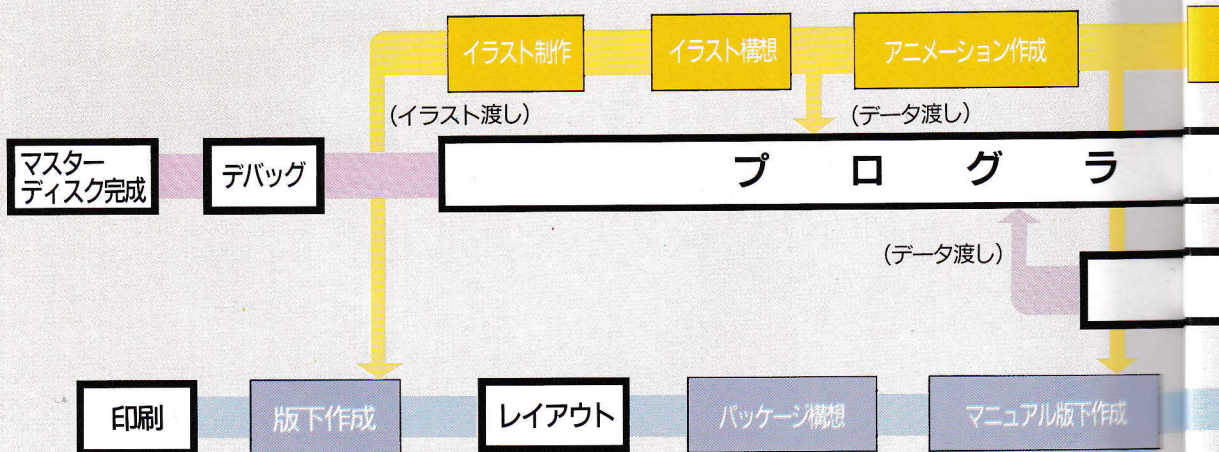
●フローチャート作成から、プログラミングへ

脚本と原画ができあがると、各部門が動き出す。

シナリオ部門は、脚本を元に、ゲームの流れをそのままコンピュータプログラムに移し替えるために、フローチャートを作成する。たとえば、『居間＝拾うことのできる物→灰皿』と脚本にある場合、フローチャートでは『灰皿を拾う／灰皿を持つ』『灰皿を拾わない／灰皿を持たない』と、2つの流れに分かれる。完成したフローチャートは、プログラム部門に渡され、メインルーチンが作られる。

グラフィック部門は、原画をイメージスキャナでコンピュータ用データとして取り込み、グラフィックツール*で、細かい修正と色つけをする。

音楽部門では、ゲームのイメージに合った曲を作曲し、シンセサイザーなどで、やはりコンピュータデータ（ミュージックプログラム）に変換する。

プログラム部門は、グラフィックや、音楽のデータをもらい、メインルーチに組み込んでいく。メインルーチンは、あらかじめ、これらのデータを後から差し込めるように、その出力ルーチンだけを作っ

＊グラフィックツール：このゲームのグラフィックは、ＰＣ-9801用の『ART MASTER』（アスキー）を使って描いたそうだ。他のＰＣ-9801用のグラフィックツールは縦が400ドットラインだが、昔の『ART MASTER』は200ドットラインのモードを持っていて、ＰＣ-8801などに移植しやすいというのが、その理由だとか。何かの参考になるかな？

▲ほんでもって、これがパッケージの色校正紙。写真や、イラストの色の出具合を見るためのものだ（前ページの開発フローチャートでは、スペースの都合で省略した工程）

▲パッケージの版下。ゲーム自体の開発とは関係ないけれど、〝製品〟ということを考えると、マニュアルと同じように大切なものなのだ（ちなみに版下ってゆーのは、イモ版のイモや、木版画の版木に貼りつける原画と同じ!?）

ておくのだ。

デザイン部門では、マニュアルのイメージや構成を決定し、シナリオ部門、グラフィック部門と一緒になって、マニュアルやパッケージの作成に入る。

また、グラフィック部門は、ゲーム中のアニメーションデータの作成も、これらの作業と前後して作っていく。このアニメーションデータも、プログラム部門に渡されて、メインルーチンへ組み込まれるというわけだ。

●最後の仕上げはデバッグ、ダビング

こうしてできあがったプログラムは、次にデバッグが行なわれる。デバッグは、プログラムのミスを直す作業のことだ。実際にゲームを遊んでみて、メッセージやアニメーションの表示におかしい部分はないか、ゲームの進行に変なところはないかなどをチェックする。もし、変な部分があれば、プログラムを直して（デバックして）、また遊んでみる。

デバッグが終わると、それはマスターディスクとして、不正コピー防止のためのコピープロテクトを施され、ダビング工場で大量にダビングされる。そして、できあがったマニュアル、パッケージなどと一緒になり、製品として出荷されるのだ。

プロデューサーの平八さんのお話では、こうした開発工程の各部門の進行（進み具合）は、この『花の清里』に関しては、それほど大きく狂わなかったと言う。また、苦労した点をうかがっても、

「最初の原画のイメージを合わせるところが、苦労と言えるかもしれませんが、辛かったという感じではありませんでしたね」

という答えで、少なくともこのゲームに関しては、修羅場(!?)はなかったようだ。

これからも、おもしろくてエッチなゲームを、いっぱい作ってくださいと、みんなを代表してお願いし、おいとましたのであった。

開発中のRPGをキャッチ

今回取材におジャマしたアダルティンさんでは、ロールプレイグアドベンチャーゲーム『帰り道は危険がいっぱい』を開発中だった。

「制作途中なので困ります!!」というプロデューサーの平八さんを、何とか拝み倒して、このゲームの概要を教えていただいたので、公開しちゃおう。

まず、ストーリーのほうは……。

ある日の下校途中、キミは数人の女の子たちとすれ違い、その中の一人、私立セントポーリア女学園理事長のひとり娘で、生徒会長の朝倉沙織ちゃんに一目惚れしてしまう。

ところが、彼女の父である理事長は、キミの心を知って、「わが娘に不浄の情を抱きし、不届きな奴!!」と、女学園の体育系の生徒たちに、「如何なる手段を用いても、無法者を粉砕せよ!!」と命じたのであった。

かくしてキミは、なぎなた同好会主将、バスケットボール部キャプテン、アイホッケー愛好会リーダー、新体操部キャプテンの四天王を中心とする、セントポーリア女学園の数十人の運動部の女の子たちと戦うのであった（彼女たちは、『ときめきスポーツギャル』シリーズの女の子たちだから、カワイらしさは保証つきだね♡）。

武器と防具は、タディダスのTシャツ、ゲーパのフィットネスシューズ、アネックスのラケット、NCBのドリンク、ジョンセンのテーピングなど、すべてスポーツ用品。

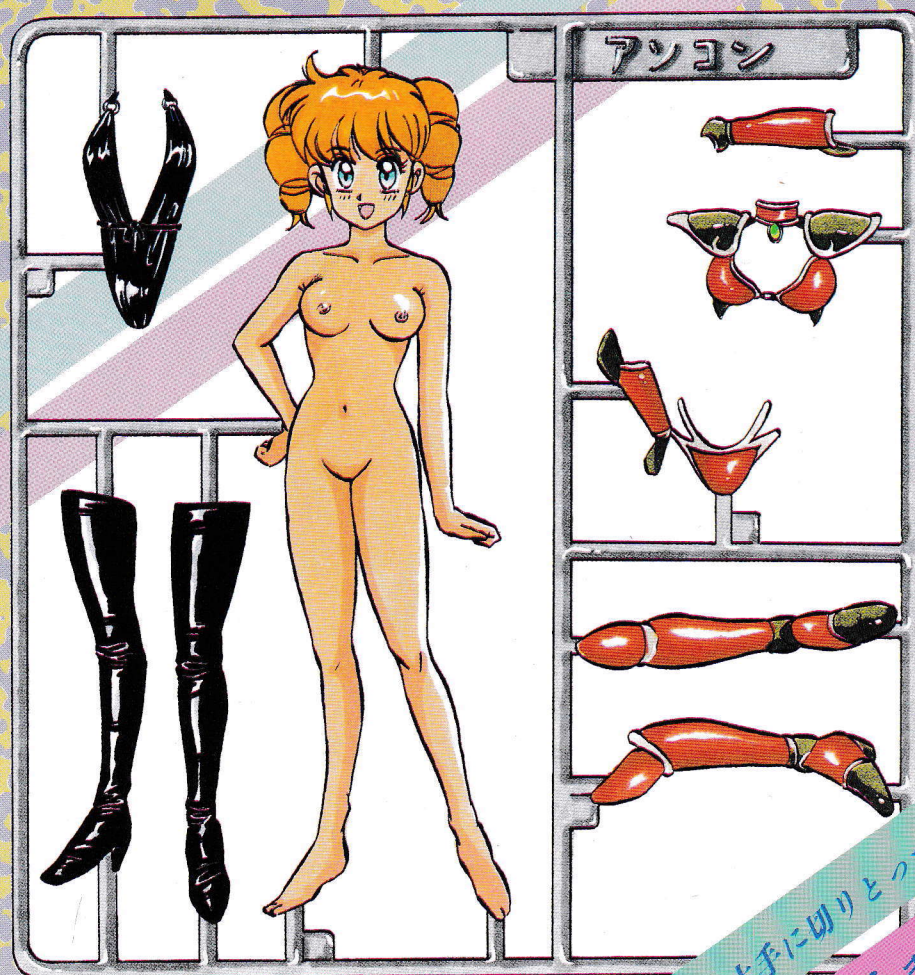
マップは、女学園内と街の2つがあって、学園内は体育館、更衣室、プール、医務室、購買部など9か所、街の中にはスポーツ用品店、フラワーショップ、薬屋など、6か所のショップ(!?)があって、アイテムや情報が手に入るのだ。

画面モードは、右上の写真を見てちょーだい。画面中央がマップエリアで、敵のスポーツギャルたちと出会うと、写真のように、相手の女の子の表示に切り換わって、戦闘モードになるのだ。

戦闘モードで、彼女たちの攻撃をジャンプしたり、しゃがんだりしてかわしながら抱きつくと、キミの勝ち。そして、この時のキミの気力、体力、精力の状態によって、画面がまたまた切り換わるのだが、どんなグラフィックかはナイショ♡

機種はPC-88シリーズからになるらしいゾ。

おすすめ
ホビーソフト

美しく過激なグラフィックを、ながめて楽しむ
ホビーソフトの**大特集**

カッターやハサミで、上手に切りとって、
着せかえごっこで遊んでチョ

美しき獲物たち
PART Ⅵ

●ＰＣ-98・88ＳＲシリーズ、ＸⅠシリーズ、ＭＳＸ２●4,000円(Ｄ)●グレイト

寝室の扉を開くのはアナタ 私たちの秘密見せてあげる

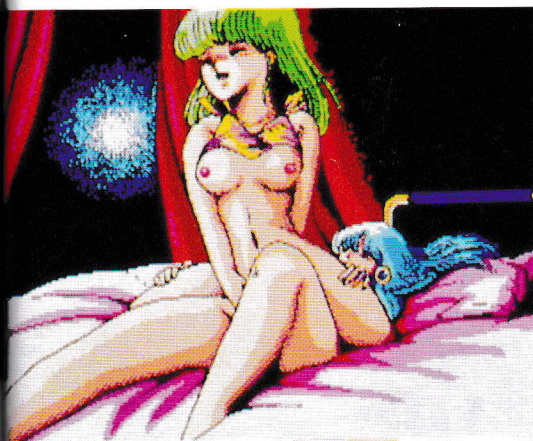
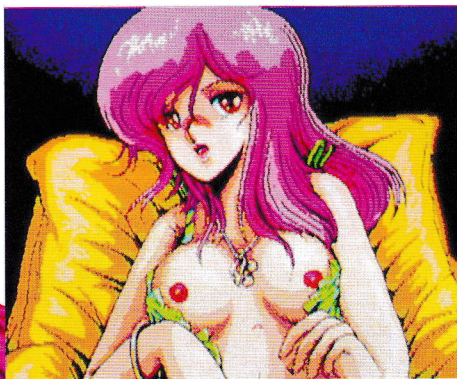
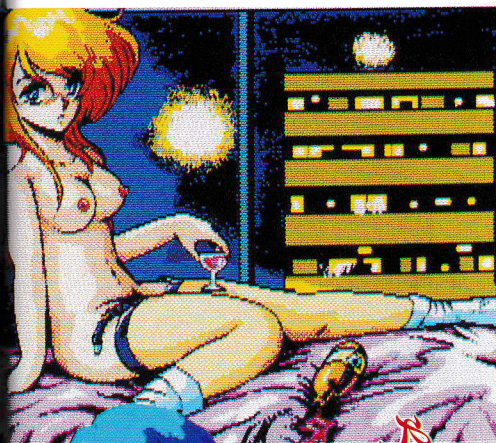
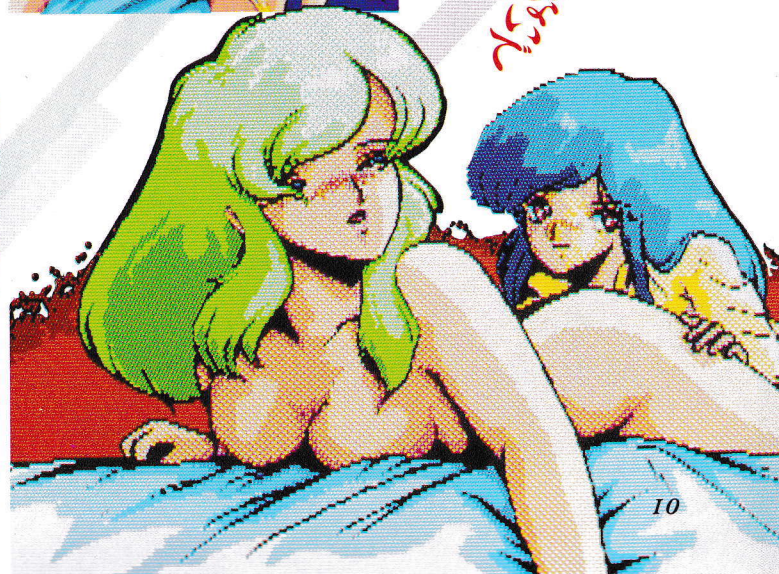
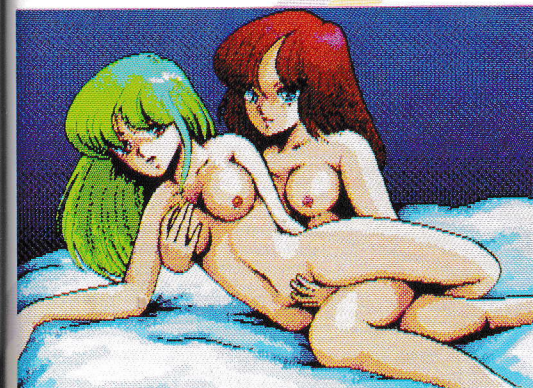
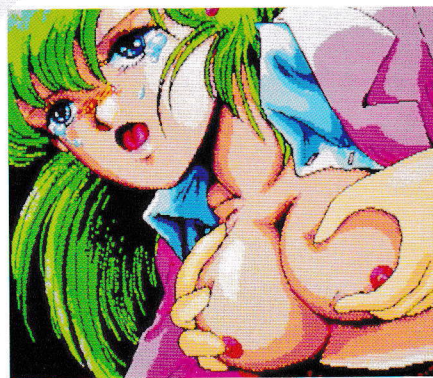
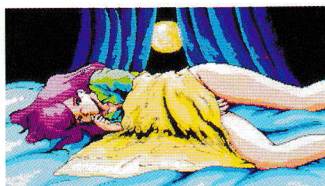
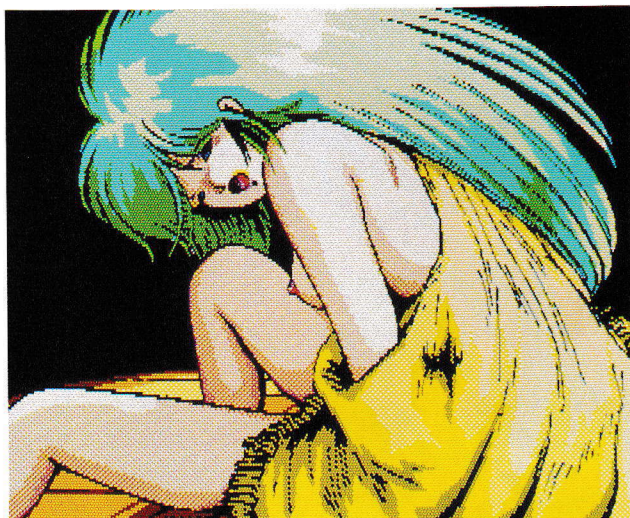
●このソフトの画面写真はＰＣ-88ＳＲ用ディスクのものです

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★★

やさしくしてね…

これからなのヨ

見ないでください

とろけそう…

新作が発売されるたびに、ハードに、セクシーに、そしてグラフィックも、とっても美しくなっていく『美しき獲物たち』シリーズ。ホビーソフトファンには、もうおなじみのシリーズだよネ。

このパートⅥでは、工藤静香ちゃんの「恋一夜」、浅香唯ちゃんの「Melody」、藤谷美紀ちゃんの「微成年～みせいねん～」のBGMにのって、美女たちが恥ずかしそうに、次から次へと、その肢体を披露してくれるゾ。おまけにこのBGMは、3曲のうち、キミの好きな曲だけを選んで流すこともできるのだ。

こんなアイドル歌手の明るい曲に反して、グラフィックは、薄暗いベッドルームが舞台となっている。このアンバランスさが、とても奇妙なんだよ。

ほかのゲームを遊んでいて、疲れた時に、これを見て頭を休めてほしいというのが、このソフトの狙いなんだそうだけど、獲物となった美女たちの、何か訴えかけるような、せつなそうで、つぶらな瞳をジッと見ていると、何だか画面のなかに引き込まれていきそうな、不思議な魅力を持ったソフトなんだよね。

発売元のグレイトでは、「美しき獲物たち同好会」まで作っている。より一層のアダルトライフ(!?)を楽しんでもらおうという目的で、情報交換や、年に1度のソフトコンクール、機関誌の作成などの活動をしている。

現在、400人以上いるという会員の声が反映して、これから、どんなソフトが出るか、楽しみだね。

●掲載ソフトの評価は★印が多いほどオススメ♡で、★5つが最高です。●グラフィック…背景などを含めた構図や色使いがいいか●美少女度…思わずお友だちになりたくなるほど、愛らしくカワユイかどうか●過激度…大胆なポーズやシチュエーションで、ボクたちのムフフ♡な気持ちを満足させてくれるか●総合評価…よーするに楽しく遊べるかを表わしています。

３つの絵柄が楽しめてお得 キミはどの娘を選ぶかな？

HARD グラフィックス 総集編

●ＰＣ-98・88ＳＲ、Ｘ１ｔ、ＦＭ-77、ＭＺ-2500、ＭＳＸ２各シリーズ●5,800円（Ｄ）●ハード

●このソフトの画面写真はＰＣ-88ＳＲ用ディスクのものです

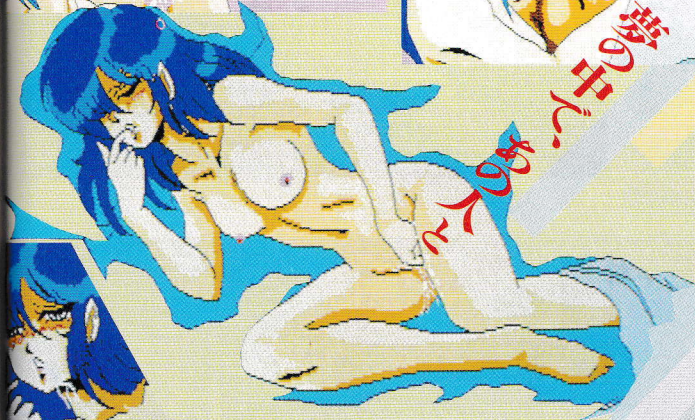
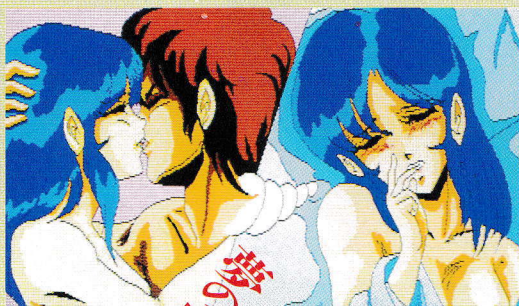
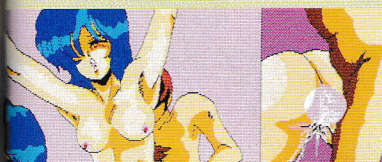
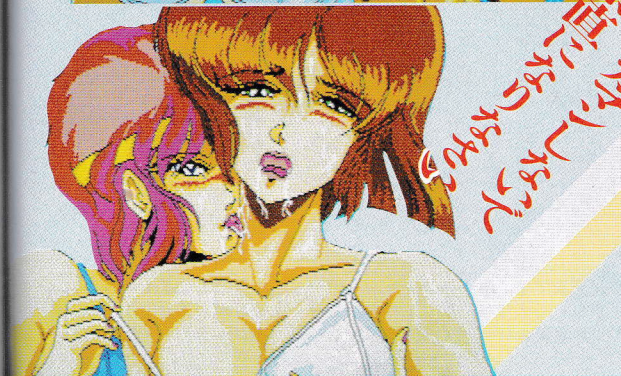
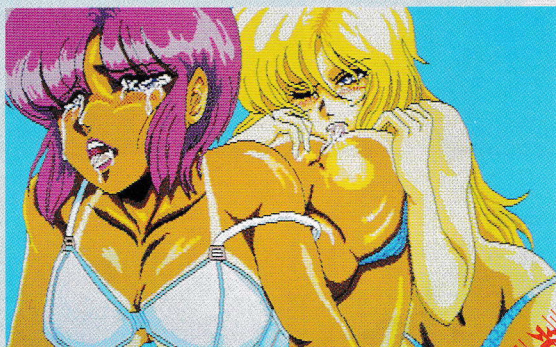
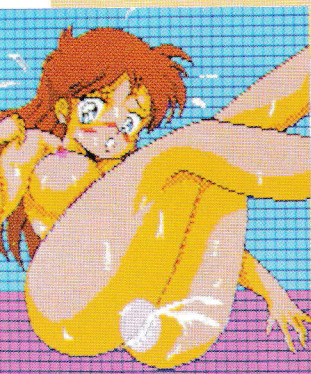
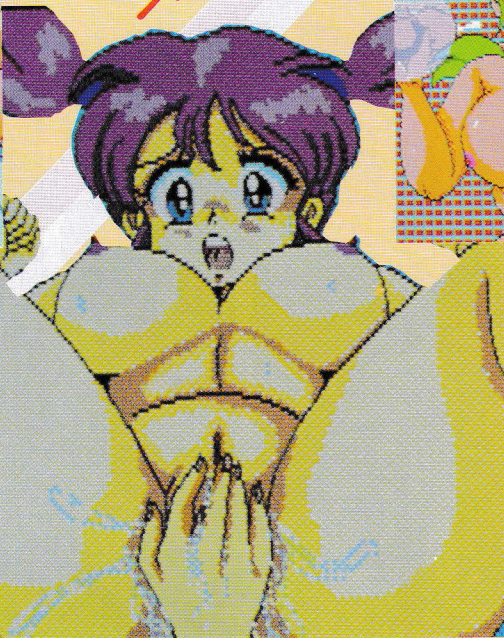
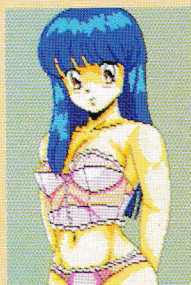
グラフィック	★★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★★

Part Ⅱ 尊辺 友 C・G BOOK

夢の中で、あの人と

Part Ⅲ スペシャルセレクト!!

素直になりなさい、ガマンしないで

HOBBY おすすめ ホビーソフト

Part I わたなべわたる新作C・G集

ディスク3枚組で、3人のグラフィックが楽しめるお得用ソフトがこれ。

パートIには、マンガ家わたなべわたる先生の新作C・G集が、パートIIには、尊辺友さんのC・G BOOKが、パートIIIには、『美少女写真館』シリーズの名場面集プラス新作C・Gが収められているのだ。

パートIでは、マンガでおなじみの、かわいい顔して、ドッジボールのようなバストという、バツグンのプロポーションの美少女たちを堪能できる。

パートIIは、初体験を1週間後に控えた16歳のゆみこちゃんが、メッセージで語りかけてくれる絵日記風ソフトだ。ゆみこちゃんが、夢の中で、A、B、Cを体験しちゃうというストーリーで、初めは「激痛に耐えるだけ」だったのが、しだいに「キモチイイ……!」なんて変わっていくのだ（コラ、コラ、ヨダレをふきなさい、そこのボク!!）。

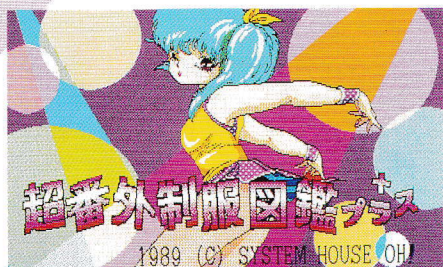
結局、ゆみこちゃんは、まどろみながら、一人でイイコトをしちゃうのであった……。メッセージを読んでいると、感情移入しちゃって、思わずテレてしまう（でも、ホントはウレシイ♡）。

パートIIIでは、病室や学校でイケナ～イことをしちゃう看護婦さんや、女生徒、水着のお姉さんが登場する。女性同士のオホホ♡もある欲バリセット。ハード独特のグラフィックのタッチも、雰囲気が出ていて、服を着ていても、視線や顔の表情がヤラシーよー、ウレシーよーという、やっぱりお得な3枚組なのだ。

●ホビーソフト、ゲームソフトの価格で、とくに表記のないものは、消費税別の価格です。

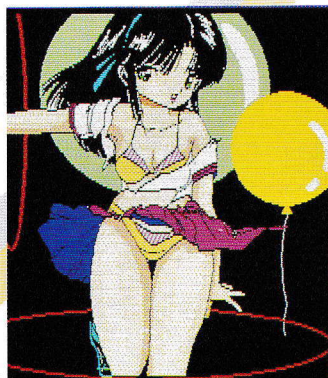
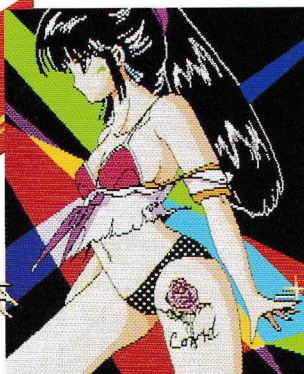
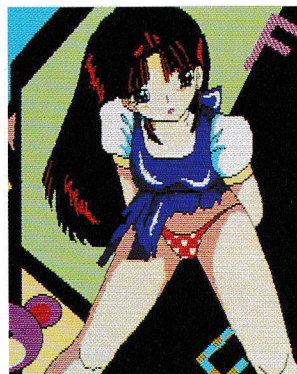
グラフィックエディタつきの不思議な倶楽部の制服図鑑

超番外制服図鑑＋(プラス)

●ＰＣ-98ＶＭ以降、ＰＣ-88ＳＲシリーズ×68、ＭＳＸ２●7,800円(Ｄ)
●NEW SYSTEM HOUSE OH!

▲アニメーションの入った美しいタイトル画面

●このソフトの画面写真はＰＣ-88ＳＲ用ディスクのものです

▲お姉さま倶楽部

▲風船倶楽部

▲さざなみ倶楽部

グラフィック	★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★

▲露出狂倶楽部　▲かみそり倶楽部

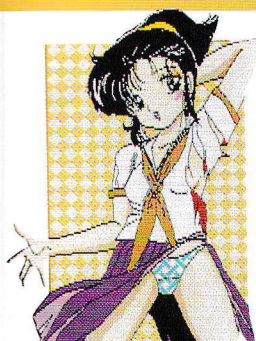
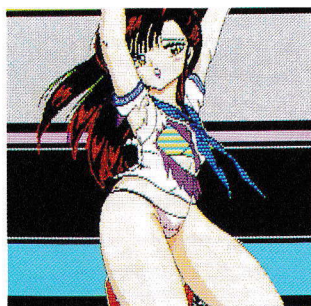
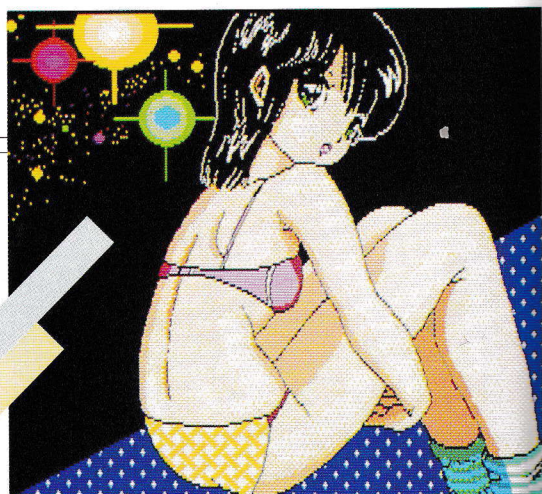
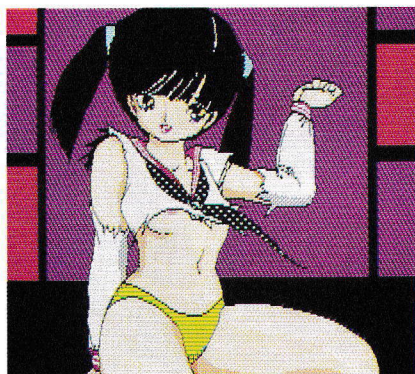
▲ファザコン倶楽部

マンガ家内山亜紀先生の原画による前作『東京女子高制服を脱いだ図鑑』の番外保存版。学園の「倶楽部」にスポットをあてたものなんだけど、これが、すごーい倶楽部ばかりなのだ。

スケバン倶楽部、不純異性交遊倶楽部、かみそり倶楽部、おめかけ倶楽部、万引倶楽部、痴漢倶楽部、ネグリジェ倶楽部、ロリコン倶楽部などなど、ハチャメチャ。ほとんどの部員の服が破れているのは、なぜなんでしょ？

軽快なBGMにのって、好きな倶楽部の女の子を見学(?)できちゃう。メッセージも、けっこうキワドクて、ウブな人には、ちょっと過激かもしれないなあ。

アニメと、合成音声もついているので、かわいくまばたきしたり、いきなり「おじさま大好き」「私、もうクセになりそう」なんてことを、不意に語りかけてくる(もちろん、PC-98にはFM音源ボードが必要だヨ)。BGMは5曲あって、好きな曲を選択できるし、音楽をOFF(消す)にすることもできる。

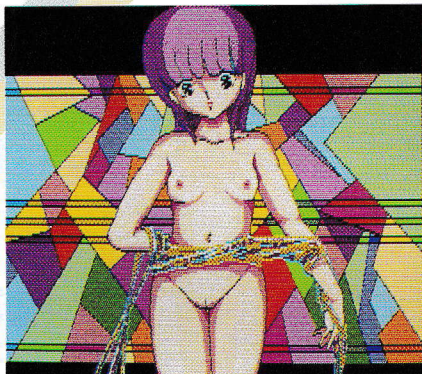
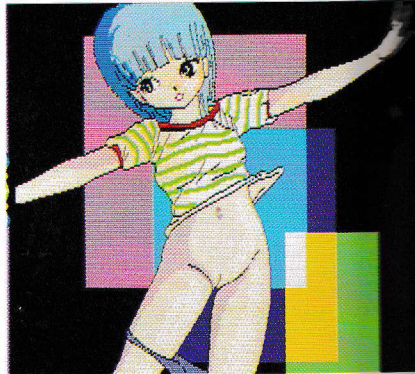
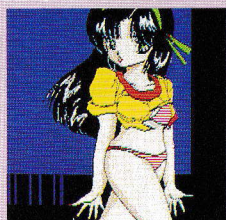
『東京女子高制服を脱いだ図鑑』と同様、グラフィックエディタの機能を持っているので、図鑑モードで、お気に入りの娘(倶楽部?)を選んで、亜紀先生の美少女キャラを元にして、キミ好みのグラフィックを作ることも、かんたんにできちゃう!!　もちろん、そのグラフィックデータを、ユーザーディスクに保存しておけるのだ。前作での、この機能を使ったコンテストで合格した、ユーザーの力作も数点収録されているぞ。

▲痴漢倶楽部

▲お姉さま倶楽部 3

▲不純異性交遊倶楽部 I

▲露出狂倶楽部 2

▲新体操倶楽部 3

▲ロリコン倶楽部

これがウワサのエディットモード♡

▲まずは図鑑モードから、お好みの女の子を取り出して…

▲これはペンの種類を選択するウィンドウ。16種類選べる

▲カラーパレットにはＲＧＢ8階調 512色が登録されてる

▲色を塗り替えるだけなら、カンタンにできるゾ

ペン選択、パレット（色の選択）、ドロウ（色塗り）、ルーペ（拡大して1ドット単位で修正）、ペイント、ライン、ボックスなど15種類の機能を持っているスグレモノで、もちろんマウス対応になっている。

図鑑モードから美少女のデータを取り出す時には、白黒に変換した画面でも大丈夫だから、「ぬり絵」のように遊ぶこともできるのだ。

『東京女子高制服を脱いだ図鑑』との、グラフィックデータの互換性はないけれど、変換モードで、数種類の市販グラフィックツールでも、お絵描きできるようになっている。

図鑑モードの、単なるオマケではない、立派なツールなのがとってもエライ!!

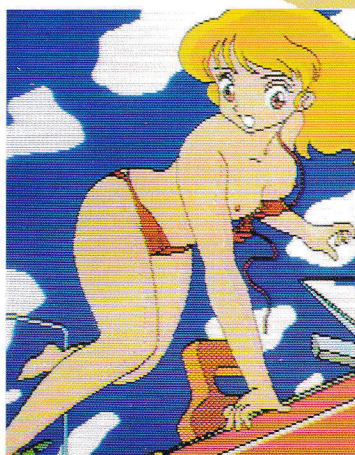
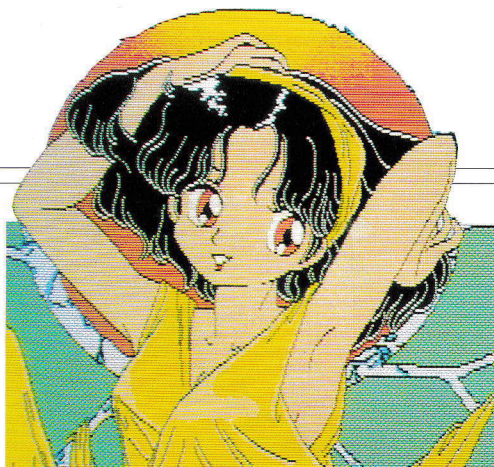
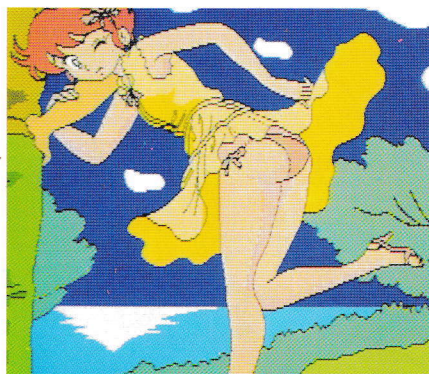
▲白黒データに変換してから、色をつけることもできるのだ

●エディットモード●ＰＣ-98用では、エディットモードはキーボードには対応していないので、ご注意(バスマウスのみの対応)。ＰＣ-88用はキーボードとＲＳ232Ｃシリアルマウスに対応している。また、旧ＰＣ-9801、9801Ｆ・Ｍ・Ｕ2・ＸＡ・ＸＬや、旧ＰＣ-8801、8801mＫⅡでは、エディットモードは使えないので、やっぱり注意してネ♡

過激さを抑えムードで勝負

くりもと卓明の

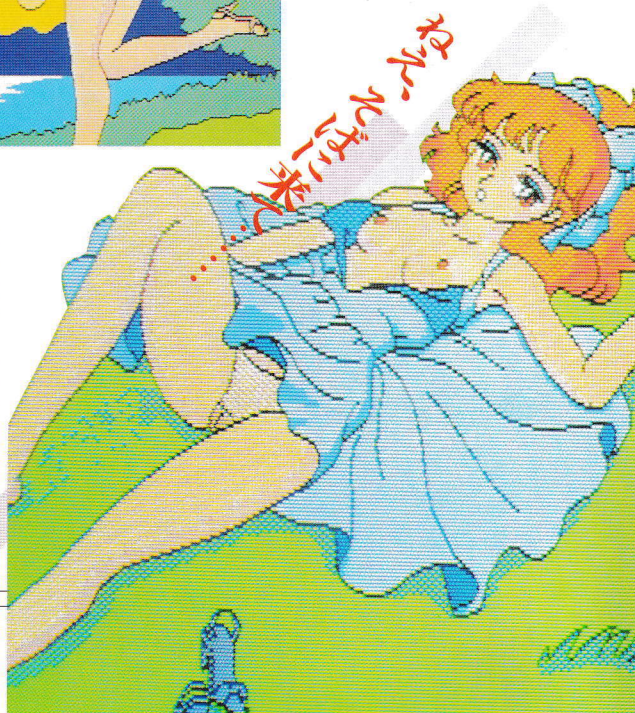
Fantasy Dream

●PC-98・88シリーズ、MSX2
●3,800円(D)●アイセル

●このソフトの画面写真はMSX2用ディスクのものです

グラフィック	★★★
美少女度	★★★
過激度	★★
総合評価	★★★

過激なホビーソフトが増えつつあるなかで、健康的で健全なソフトという感じなのが、これ。

グラフィックのタッチか、女の子のポーズか、それとも場面の設定(!?)というか、絵から想像できるストーリーのせいなのか、あまりエッチっぽくなくて、どちらかというと、さわやかという感じ。

大胆で過激なホビーソフトとは違った意味で、1枚1枚じっくり鑑賞できそうだし、気分転換に効果的かもしれないな。

BGMも入っているけれど、ノリピーやウィンクの歌を流してみると、変わった鑑賞の仕方ができるよ。登場する女の子が、少女マンガのヒロインみたいに清純そうで、過激な画面を見たあとで見ると、清涼剤のような感じがして、意外と新鮮かもね。

はっちゃけあやよさん

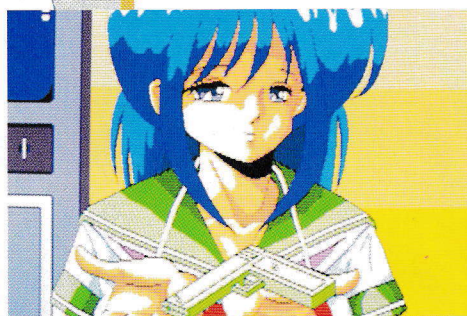
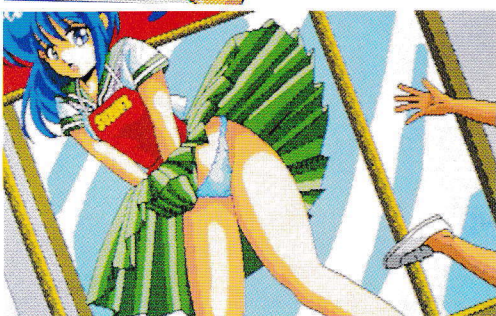
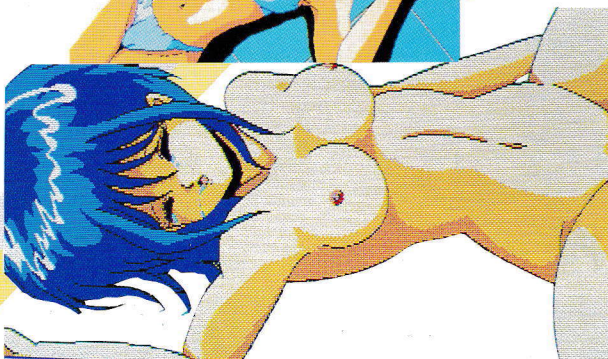
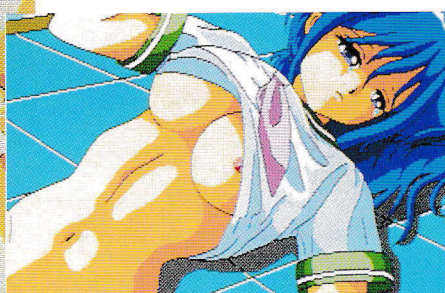
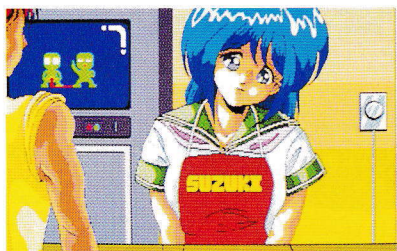
●PC-98・88SRシリーズ、MSX2
●3,800円(D)●ハード

アニメの動きがリアルだぞ

お客さん、ダメだったら…困ります

●このソフトの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです

グラフィック	★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★

あ～ん、そんな、そんなコトしちゃ…イヤ

メッセージでストーリーを追っていく紙芝居風ソフト。2つのシナリオがある。学校が終わってから、アルバイトをする娘って、たくさんいるけど、あやよちゃんは、おもちゃ屋でアルバイトをしているんだ。ふつう、喫茶店とかファーストフーズが、女子高生の相場って感じなんだけどね。

あやよちゃんが、店頭を掃除していると小学生が走ってきて、スカートをめくって逃げて行く。なんてところまでは、かわいいんだけど、閉店間際にやってきた謎の男に、水鉄砲や手錠を使って♡♡♡されちゃう。おまけに、助けにきたはずの店長にまでも……。でも、あやよちゃんも、しっかりした娘でオネダリしちゃったりするのだ。

アニメーションの動きがリアルだぞ。

アイドルの私生活に迫る!?

女子高生アイドル
おさな妻奮戦記

●PC-98VM／VX、PC-88SRシリーズ、FM-77AVシリーズ、X1tシリーズ、X68シリーズ、MSX2●4,000円(D)●全流通

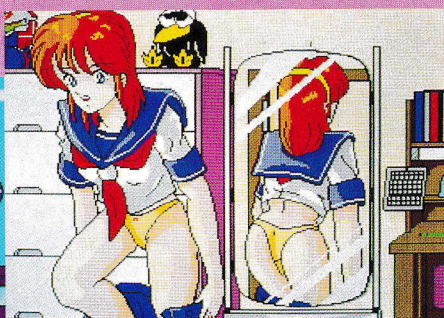
これも、ストーリーのあるソフト。昔昔、「奥様は18歳」という女子高生で、しかも人妻という設定のハチャメチャなドラマがあって、それと中山美穂の「ママはアイドル」をミックスしたら、こうなった感じかな。

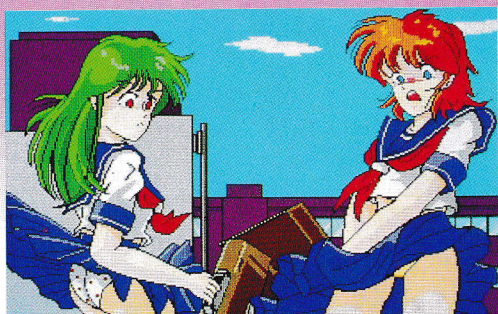
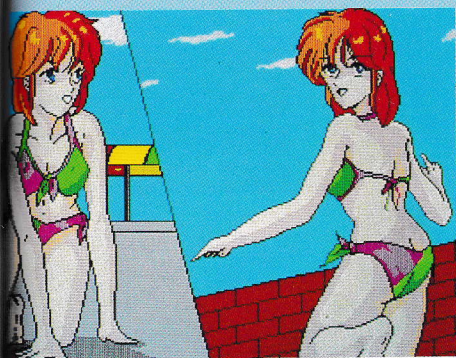
主人公のさなえちゃんは、女子高校生、アイドル、若奥さんの三役をこなす忙し～い女の子。彼女の仕事ぶりから私生活までを、こっそりのぞいて見るのだ。

ウ～ン、でも核心はやっぱりナイトライフだね。ひょっとして、キミの大好きなアイドル歌手も、こんなことやっていたらど～する!?「だって、愛しあってる2人なんですもの」なんて、ノロケのメッセージなんか見たくないよ～。

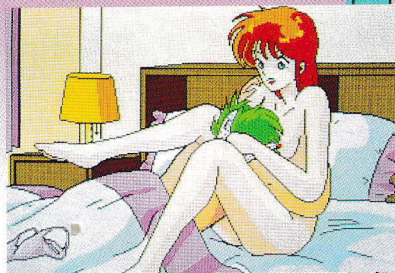
●このソフトの画面写真はPC-98VM用ディスクのものです

グラフィック	★★★
美少女度	★★★
過激度	★★
総合評価	★★

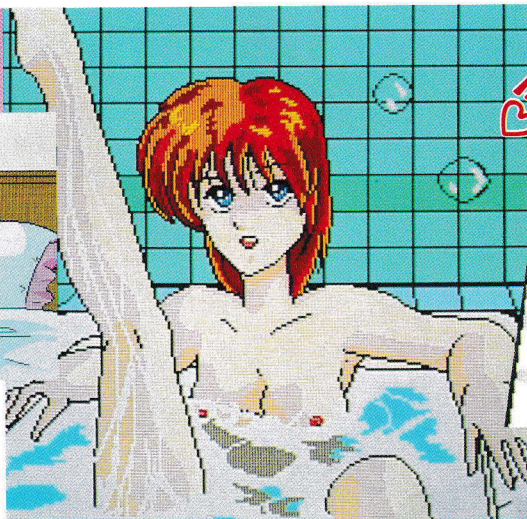
女子高生のあたし…

▲ダーリンを送り出して、後片づけをすませたら、もう学校へ行く時間。遅刻しないで通ってるのよ

▶お友だちとのおしゃべりは楽しいけれど、結婚のことはナイショなの

アイドルのあたし…

▲これ、雑誌のグラビアの撮影なんで一す

▲今日は、お仕事で生のステージがありました

おさな妻のあ♡た♡し…

▲愛を確かめあってるんだから……

▶1日の疲れをとって……

お風呂の後は彼との時間♡

▲ダーリンは、とてもやさしいの

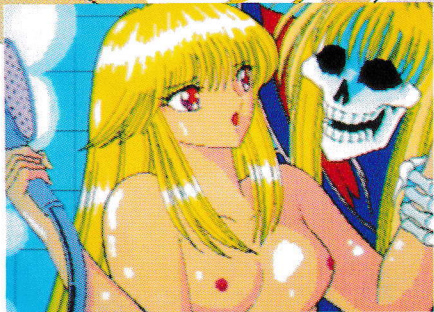
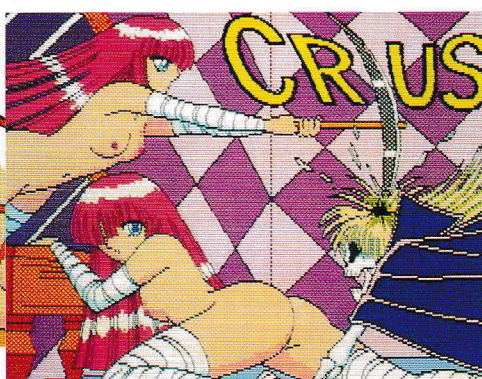
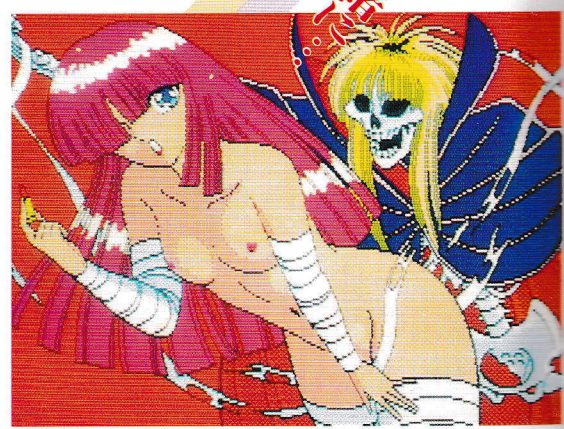
千之ナイフの 魔少女館

●PC 98・88シリーズ、MSX 2
●4,800円(D)
●アイセル

人間にはないセクシーさ…

●このソフトの画面写真はMSX2用ディスクのものです

グラフィック	★★★
美少女度	★★★
過激度	★★
総合評価	★★★

さあ、私と一緒に…

マンガ家千之ナイフ先生の原画によるこの『魔少女館』は、マンガの持つ独特のムード、イメージの世界が、そのままじょうずに再現されていて、しゃれたショートストーリーという感じ。

魔少女館は、人界を遠く離れた世界にあり、キミは、この館を訪ねたお客さま。館の主人らしいガイコツ男が、「当館自慢の少女たちを、存分にご賞味されるがよかろう」と、キミのために魔少女たちを紹介してくれるのだ。

吸血鬼の伯爵令嬢、透明人間の少女、クモ女、人魚など、セクシーでチャーミングな魔少女たちが、次々と登場するのだが、ガイコツ男がドジなので、なかなか「ご賞味」できない。結局、彼のつくった人造人間の美少女に生命を与えて、お相手をさせようとするのだけれど……。

東京女子高制服を脱いだ図鑑 Part I.II.III

●PC-98・88シリーズ、X1tシリーズ、X68シリーズ●7,800円(D)●NEW SYSTEM HOUSE OH!

見て楽しみ描き替えて遊ぶ

東京に実在する151校の女子高校の制服をパートI～IIIの3巻で網羅した、制服フェチなら、とくにウレシイソフト集なのだ。

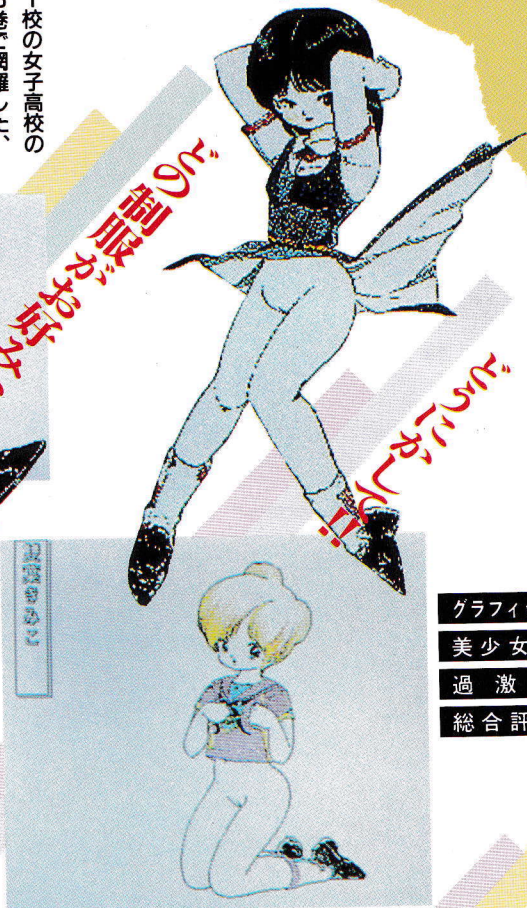
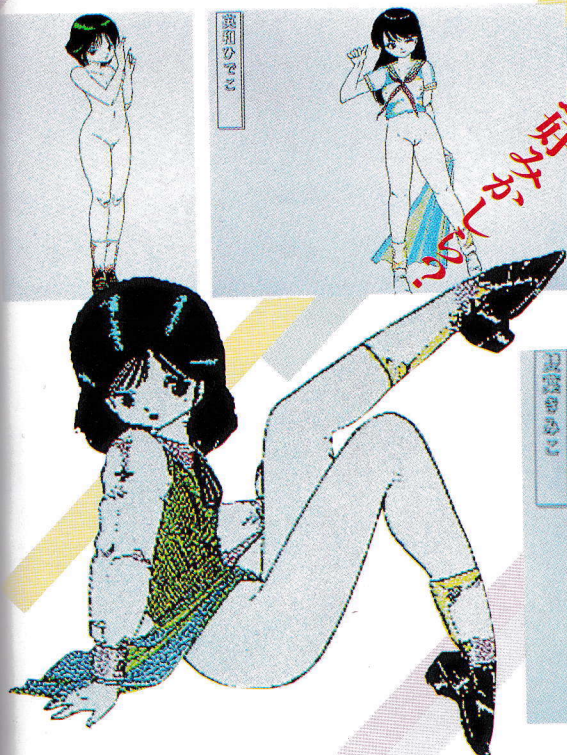
原画は、あの内山亜紀先生で、つまり美少女ばっかり。内山マンガの人気キャラ、亜紀ちゃんやつかさちゃんも、こっそり制服を着て登場しているぞ。

この制服のデザインを見る(?)図鑑モードのほかに、これらの絵を描き替えるためのエディットモード、市販のグラフィックツールの使えるデータ変換モードを持っている。図鑑モードでは、10曲のBGMの選択もできるのだ。

グラフィックを見るだけのホビーソフトとは、ちょっと違うホビーソフトだね。

●このソフトの画面写真はPC-98用ディスクのものです

どの制服がお好みかしら?

どうにかして!!

グラフィック	★★★
美少女度	★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★

やっぱりついてるエディットモード

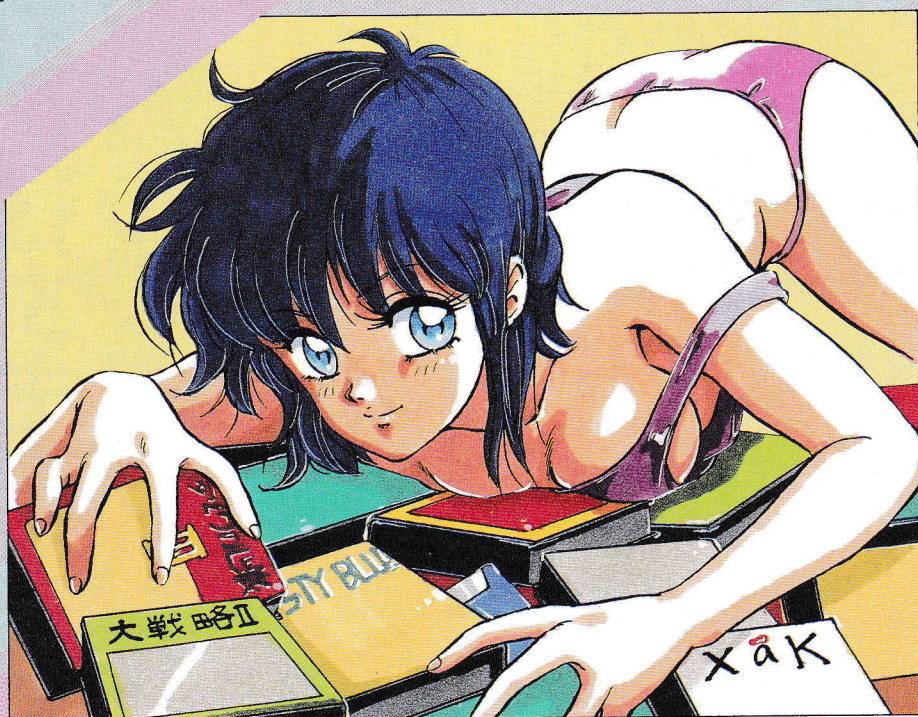
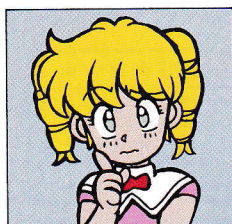
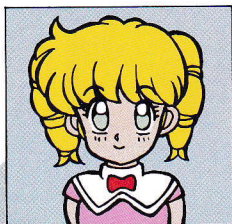
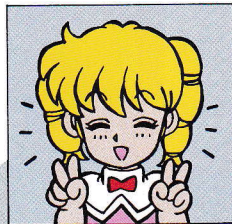
キーボードのほかにマウスも使えて、色も125色と豊富に使える。ペンの種類の選択、パレットの色での色塗り、ライン(線を引く)、ボックス(四角形を描く)、拡大表示など、6種類のグラフィック編集機能を持っている。もちろん、描き替えた、キミだけのグラフィックを、ユーザーディスクに保存することも可能。

▲左手のブラウスと二の腕の部分をルーペ機能(拡大表示)で、1ドットごとに修正しているところ。画面に一度に25色も表示できるから、微妙な色も大丈夫。絵の退避機能もついていて、失敗しても、その直前の状態に戻せる

▲もちろん背景にも手を加えられるのダ

▲モノクロの線画データも取り出せるゾ

美少女ゲーム必勝マニュアル

アドベンチャー、ロールプレイ、シミュレーションからパズルまで
ムフフ♡なら
みぃーんな、お・ま・か・せ♡

●各ゲームのタイトルの下にあるイラストは、ゲームの難易度を示すものです。

上級

中級

初級

各ゲームの価格は、(税込)表記のないものは消費税別です。

コスモスクラブ
(COSMOS CLUB)

●このゲームの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです

女6人男2人の学生寮 憧れの彼女も寮生ならば ガンバルしかない!!

▶中央の女の子が、キミの意中の人、工藤麻奈ちゃん。彼女と結ばれるのが、このゲームの目的だ

浴室からシャワーの音が…誰が入っているのかなあ

アドベンチャーゲームといえば、殺人事件の**推理**や、**謎解き**が多いけれど、美少女ゲームならではのジャンルに、日常生活を舞台にした**学園**ものがある。

映画やマンガのように、パソコンゲームも**エンターテイメント**なのだから、もっと、**さまざまな**テーマやジャンルがあってほしいと、キミも思うでしょ?

これは、そんな学園ものがお得意の、ジャストのムフフ♡アドベンチャーだ。

両親が、仕事で外国へ行ってしまい、日本に残ったキミは、寮のある高校に**転校**してきた。新しいクラスには、**工藤麻奈**という、とーってもかわいい女の子がいて、キミは彼女に一目惚れ。そして彼女も、その**コスモスクラブ**と呼ばれる**学生寮**に住んでいた……。

ウ〜ン、あだち充か村生ミオ、という感じの**ラブコメ**の設定だなあ。とーぜん、ゲームの目的は、麻奈ちゃんに心を**打ち明けて**、彼女と**結ばれる**ことにあるわけだ。アア、甘酸っぱい。

ゲームは、コスモスクラブの1階の、**キミの部屋**から始まる。

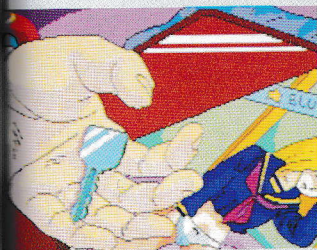
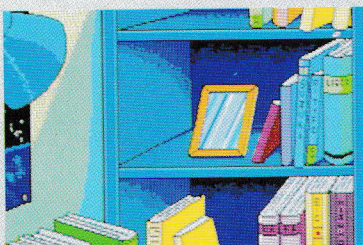
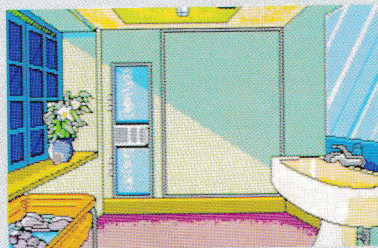
今は**夕食**の時間なので、リビング兼食堂へ**食事**に行こう。

ここで、コスモスクラブの住人全員と、ごたーいめーん。

食事がすんだら、**5号室**(キミの部屋)に戻って、アチコチ**調べて**みよう。大切な物が、**2つ**見つかるからネ。

次は、**リビング**へ戻ってみようかな。誰か残っていて、麻奈ちゃんのことを教えてくれるかもしれない。

リビングに行くと、**脱衣所**からシャワーの音がする。麻奈かな? ここは、誰がシャワー

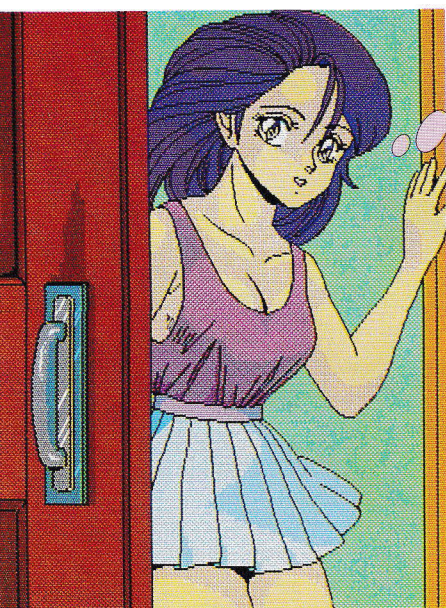
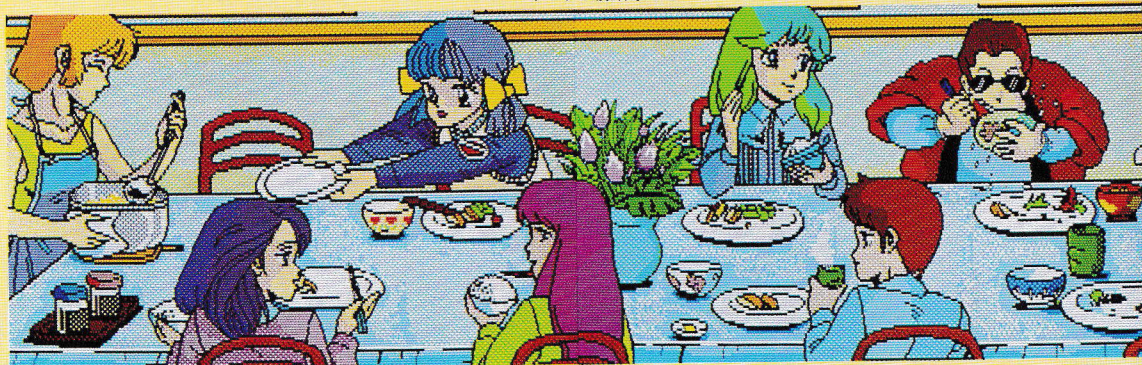
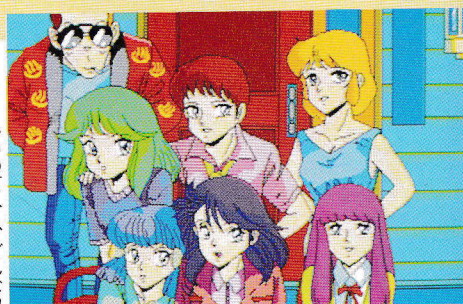
ちょっとだけおヒント

▲キミの秘蔵○と交換に手に入る鍵。どこの鍵かなあ……、コレは

▲キミの部屋の本棚。ここには、とっておきのモノが隠してある

◀脱衣所。誰かがシャワーを浴びてるゾ。オヤッ、籠の中に女性ものの下着が…。ちょっと、のぞいてみようカナー。せっかくだから

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★★★
総合評価	★★★★

●PC-98・88シリーズ、MS×2
●8,800円(D)
●ジャスト

ゲームソフト

★コスモスクラブの住人たち★

▼スクロール画面その１。リビングで楽しく夕食中のキミの仲間たち。左から田島圭子先生。奥が高島由紀ちゃん、島本瑠美さん、埋田友彦先輩。手前左が、キミのマドンナ工藤麻奈ちゃん♡ 岡田美紗さん、三谷翠さん。みんなと話をしてみよう

▶この中の何人と、どんなカタチでムフフ♡できるかな!?

▲スクロール画面その２。麻奈ちゃんの輝くばかりのプロポーション。さすがはヒロイン

を浴びているか、確かめるしかないネ。
脱衣所のドアを**ノック**しても、返事がないから、**入っちゃえ！** 脱衣籠を見ると、ブラとパンTがある!! こうなったらもう、**健康な**青少年としては、浴室を**のぞく**しかない。絶対、それっきゃない。

圭子先生に由紀ちゃんに、一晩2人はハードかな？

シャワーを浴びていたのは、管理人の**田島圭子**先生だった。先生ったら、湯気で見えないと思っているのか、キミを**子供扱い**しているのか、恥ずかしがりも、**前**を隠しもしないんだゼ。これは先生が**悪い**。いくら麻奈に恋しているキミでも、下半身は**別人格**だし、生徒でも、いちおう**男**なんだからサ。

「先生が悪いンだ、ボクのせいじゃないやい」という**大義名分**のもとに、キミは先生を♡♡♡しちゃうのだ。

それでも、頭は別人格だから、♡♡♡の最中に「麻奈に会うためには、**2つの鍵が必要**」なことを、しっかり聞き出してしまう、したたかなキミであった（麻奈のいる**6号室**は**2階**にあって、2階の**踊り場のドア**は、鍵がないと開かないのだ。だから、彼女の部屋の鍵と合わせて、2つの鍵が必要なのであった）。

浴室を出たキミは、2つの鍵を探して、1階の**2号室**、**高島由紀**ちゃんの部屋を訪ねた。ドアをロックせず、電灯もつけっぱなしで、彼女は眠っている。

しかも、パジャマの上着しか身につけずに。**大胆**というか、**無防備**というか。とにかく、由紀を**起こして話**をしよう。

由紀は、パジャマの前をはだけたまま、両脚もひろげたまま(!!)で話をしてくれるゾ。子供というか、天真爛漫というか……。ウ〜ン、ムラムラ。またもや、**キミ**の別人格がささやくのであった。「**ボクが悪いんじゃないやい、由紀が悪いんだい!!**」

しかしキミは、圭子先生との**直後**だったので、キスも**初めて**という由紀に「疲れているみたい」「アタシ、ちっとも良くなかったよ」なんて言われてしまうのであった（あー、**情けない**）。いくら若くても、いくら別人格でも、体力には**限界**があるのであった。

さて、由紀のアドバイスを素直に聞いて、3号室の**埋田友彦**先輩を訪ねよう。友彦さんは、この寮の主だから、きっと何かを教えてくれるだろう。

ここで、さっきキミが**自室**で見つけた物が役に立つよ。すると友彦さんは、鍵をくれる。ウーン、持つべきものは、**エ○本**とス○ベな先輩だなあ……。

キミの若さと、別人格とで先生を満足させると……

友彦さんの部屋を出ると、**朝**になっている。でも、焦らなくていいヨ。何しろキミと麻奈とは、同じ屋根の下に住んでいるのだから。

2日めも(学校から帰ってきて)、キミの部屋から始まる。リビングで**夕食**をとったら、**1号室**の圭子先生を訪ねてみよう。管理人なら、マスターキーか何かを持ってるハズじゃない、ね!? 先生と話していると、**誘うような目**で見つめられていることに気づくはずだ。するとキミの別人格が、またまたムクムク、モッコリ、「あの目が悪いんだい!!」と**騒ぎ出す**のだ。

「今夜こそ、**満足**させて、ね♡」という先生の期待に、キミの若さが十二分に応えられれば、**ごほうび**に鍵を貸してくれる。そればかりか、麻奈に対するキミの気持ちを知っていても、帰りぎわには、「したくなったら、いつでも、いらっしゃい」なんて、**ウレシイ**ことを言ってくれちゃう。

さすがに先生は**オトナ**の女性、心がひろいなあ、といい気になって、また1号室のドアをノックしたいキミ! **セーブ**してからにしなさいネ。

これで、2つの鍵がそろったわけだけれど、念のために、3号室の友彦さんにも話を聞いてみましょうネ。

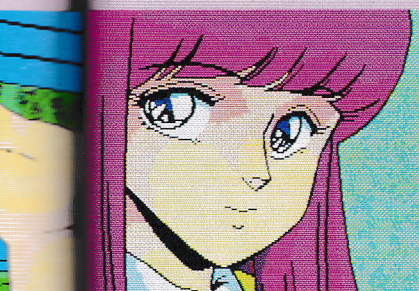
2号室の由紀は、今夜はキチンとドアロックして、もう眠っているみたいだから、行ってもムダだよ。

2階の**踊り場のドア**を開ける時には、よ〜く考えましょう。友彦さんにもらった鍵は、彼のハンドメイドで、**壊れやすい**と言っていたでしょ。念のために、ここで**セーブ**しておいたほうが安全かな。

私たちが、お相手します

▲田島圭子。音楽の教師でコスモスクラブの管理人。浴室と1号室へ行こう

▲工藤麻奈。同じ寮に住んでいるのに、話しかけるチャンスも、まだないのだ

▲高島由紀。寝顔はカワイイけど、寝姿はスゴ〜ク大胆で素敵な高校1年生

▲岡田美紗。高校3年だけあって、大人っぽくて、落ち着いた感じのお姉さん

6号室と9号室のドアをどう開けるかが分かれ道

2階には、6号室に麻奈、7号室に**島本瑠美**さん、8号室に**三谷翠**さん、9号室に**岡田美紗**さんが住んでいる。麻奈以外は、みんな3年生だ。

一刻も早く、麻奈に会いたいという人は、まっすぐに6号室へ行ってみよう。

もう少し慎重に、という人は、2階の女の子たちを訪ねてみようネ。7号室では、瑠美さんと翠さんが、とっても**イイコト♡**してるのを、**のぞける**ハズだ。

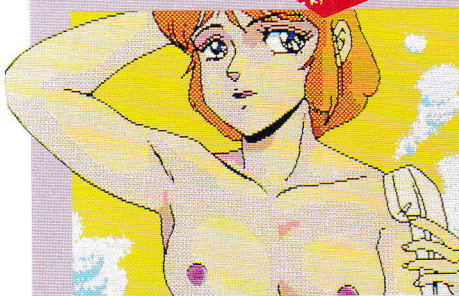
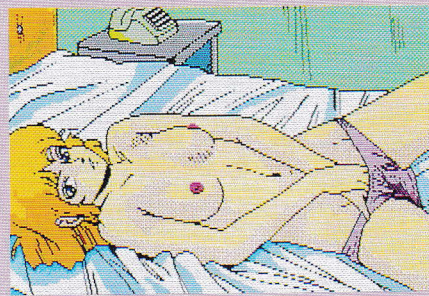
9号室の美紗さんは、ちゃんとドアロックしているから、何とかしてドアを開けなくちゃね(どこのドアを、どうやって開けるかで、ストーリーの展開が**違ってくる**し、グラフィックも、ちょっと違ってくるから、いろいろ**試して**みよう)。うまくいけば、美紗さんに気に入られて、**麻奈の行き先**の心あたりを、聞き出せるだけではなく、**ムフフ♡**も教えてもらえちゃう!!(じつは、6号室に行っても、麻奈はいないのであった)

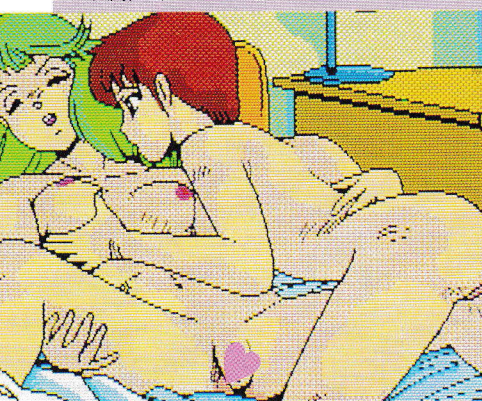
麻奈の秘密とは…

美紗さんの言うとおり、麻奈は学校の**グラウンド**にいた。夜空の中で、星を見上げている麻奈に、キミは思いきって**話しかける**。キミの心を知った麻奈は……。

このハッピーエンドのほかに、**ゲームエンド**という別の終わり方もあるけれど、キミは、両方見られるカナ〜?

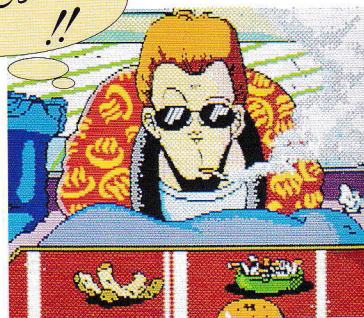
▲マルチストーリーの一場面。これは誰の部屋かな?

◀夜空の中で、キミは何を想っているの、麻奈……?

▲「キミ、こんな所で何しているの!?」と先生。人間、正直が一番。ここは素直に抱きつきなさい

▲一度仲よくなると、先生も大胆！　ここでガンバルと、うれしい物をごほうびにもらえるのだ

▲先生に協力してもらうためには、キミの若さ(!!)でマン足させてあげよう

▲「麻奈ちゃんに悪いことをしたわ」なんて言いながらも、キミにされるがままの素直な美紗お姉さま

▲つ、ついに憧れの麻奈に想いを打ち明けられた！　すると後女も……ムフフ♡

▲ネエ、瑠美さんに翠さん。ボクも交ぜてくれたら、もっと楽しくなるヨ。ネ、ネ!?

▼ムフフ、由紀ちゃん、ふるえてるネ。薄着なんだよ、キミはぁ……

▲コスモスクラブの主で、いろいろ便宜をはかってくれるビ○本マニアの埋田友彦大先輩

パッケージに気をつけて…

読者のみなさん、コンニチハー！当社のソフトを、ご愛用してくださってるみなさん、ほんとうにありがとうございます。

さて、制作秘話なんてほどのお話ではないんですが、この『コスモスクラブ』には、奇妙な話があるんです。

そこのキミ、キミがPC-88ユーザーで、もしも『コスモスクラブ』を持っているなら、ぜひともパッケージをご覧になっていただきたい。裏表紙の登場人物たちの顔色が、何となぁく青ざめた色をしていたら、キミのパッケージは危ない！　そのパッケージには、人を暗くさせる効果があるらしいのです。事実、うちの女の子が、それを手にしたとたん、明るさが消え、暗く、部屋の隅で、ひざをかかえて座り込むことが多くなったのです。

思いあたることがあるキミ、悪いことは言いませんから、今すぐパソコンの前から離れて、明るい太陽の下で走りまわってください。そうすれば、すぐ元の自分を取り戻せますから……。

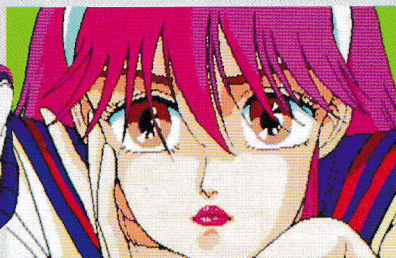
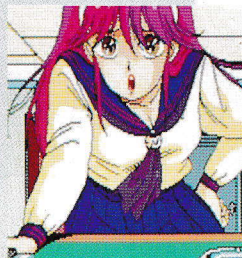
ジャスト　ねこにゃん

リップスティックアドベンチャー

●このゲームの画面写真はPC-98用ディスクのものです

盗難、誘拐、そして連続殺人へと発展していく本格ミステリーの結末は

▲コマンド欄とメッセージ欄は、こんなふうに切り換え方式なのだ

▲お嫁サンにして!!

▲押しかけアシスタントの近所の女子高生

怒った顔も素敵♡

アシスタントの音美ちゃん

嵐山家の家宝盗難事件はプロローグにすぎない

美少女ゲームって、ムフフ♡と、ストーリーやゲーム自体の**完成度**との間に、**バラツキ**のあるものが、まだまだ多いけれど、グラフィック、シナリオ、H♡と、どれもが**完璧**なのが、これ。フツーの推理アドベンチャーとしても、本格派で手ごたえ十分だから、行きづまっている人も多いんじゃないかな?

キミの**探偵事務所**に、**嵐山権造**なる人物から、家宝を盗まれたので探し出してほしい、という電話がかかってくる。

家宝は、宝石のギッシリつまった宝石箱だという。それは、書斎の金庫にしまってあった。書斎は**密室**で換気扇さえなく、ドアは**暗証番号**で開ける仕組みだし、**防犯システム**も施してあったという。

手がかりは、嵐山から借りた家宝の**写真**と、書斎で見つけた**万年筆**だけ。万年筆は**ホテル極楽園**の記念品で、犯人の遺留品らしかった。

この嵐山家の家宝盗難事件は、防犯システムを取り付けた**津軽防犯㈱**と、ホテル極楽園、嵐山邸、キミの事務所とを往復すれば、比較的かんたんに解決する。

ホテル極楽園のオカマの支配人と、**情報屋ジョージ**の協力で、**奥田弘**という名が浮かび、アパートの彼の部屋から、家宝の箱が見つかる。で、それを嵐山に渡して解決。嵐山は、箱さえ戻れば、犯人など、どうでもいいと言うのだ。

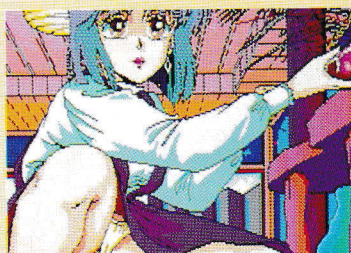
だが、奥田が犯人なのか、また、どのような方法で、嵐山邸の**二重三重**の防犯システムをくぐりぬけたのか、謎は残されたままだ。それに、嵐山は箱の**中身**を確認して青ざめていたし……。

もう、わかったと思うけど、この家宝盗難事件は、いわばプロローグで、**女子高生誘拐事件**、そして**連続殺人事件**へと発展していくのだ。防犯システムや、家宝の謎は、最後まで残るのであった。

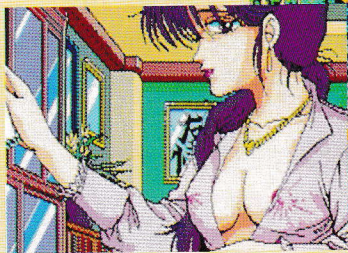
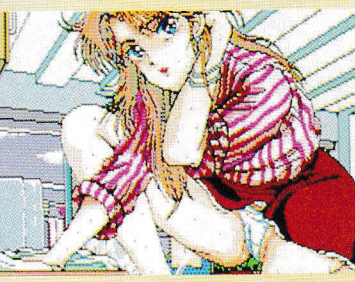
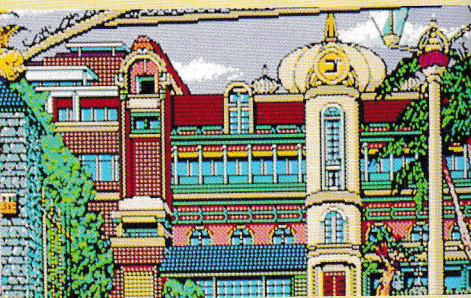
グラフィック	★★★★★
美少女度	★★★★★
過激度	★★★★
総合評価	★★★★★

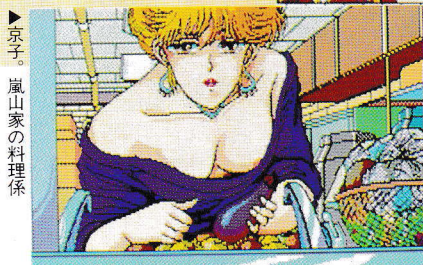
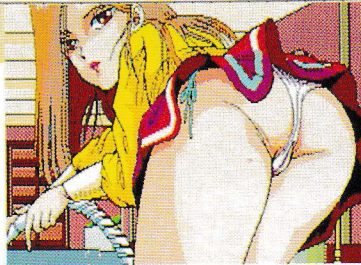
●PC-98VM／UVシリーズ、PC-88SRシリーズ
●6,800円(D)
●フェアリーテール

★嵐山家と5人のメイドたち★

▶家宝盗難事件のあったド派手な嵐山邸

▲広美サン。部屋の掃除と生け花の係だ

▲静香サン。メイドの中で一等エライ!!

▲雑誌に載った写真の嵐山と静香と明美。左に見えるのが、盗まれた家宝の箱だ

▲麻衣子。嵐山家の洗濯係

▲嵐山権造。大金持ちだが職業不明

▶京子。嵐山家の料理係

◀明美。嵐山邸の2階の掃除係。気が強く、口が悪い

さて、家宝盗難事件がスッキリとしないキミが、独自に調べまわっていると、近所の女子高生で、押しかけアシスタントの**音美**ちゃんが誘拐されてしまう!! キミは手がかりを求めて、音美のマンション(**メゾン・ド・パル**)や、彼女の学校(**聖白鳥学園**)などを探しまわるが、何もわからない。疲れたキミが事務所に戻ってみると、**ロープ**で縛りあげられた音美の**写真**が届いていた。その写真の裏には「あれを、おとなしく返せ!」と書かれてあった。ムムムッ。「あれ」とは、嵐山家の家宝に違いない。家宝は、宝石箱ではなく、宝石と一緒に、箱にしまわれていた**何か**だったのだ。

誘拐された音美を取り戻すために、キミは嵐山家の本当の家宝を探さなくてはならない。ところが、嵐山はいないし、奥田の行方もわからない。

メイドの**京子**と**静香**が、**成金懇談会**の場所と、会員の一人、**竜崎**の家を教えてくれると、事件の舞台は、**北海道**も含む広範囲なものとなって、キミは東京と北海道を何回も**往復**することになる。

嵐山が死んで万事休す!? しかし第2の殺人が…

北海道で収穫がなくても、アキラメずに東京へ戻って、捜査を続けよう。**百合ケ丘病院**の看護婦さんから聞いていた、奥田の人相から、**ホテル極楽園**に潜伏している奥田を見つけられるハズだ(灯台もと暗し!! このホテルには、何回も足を運んでいたというのに……)。

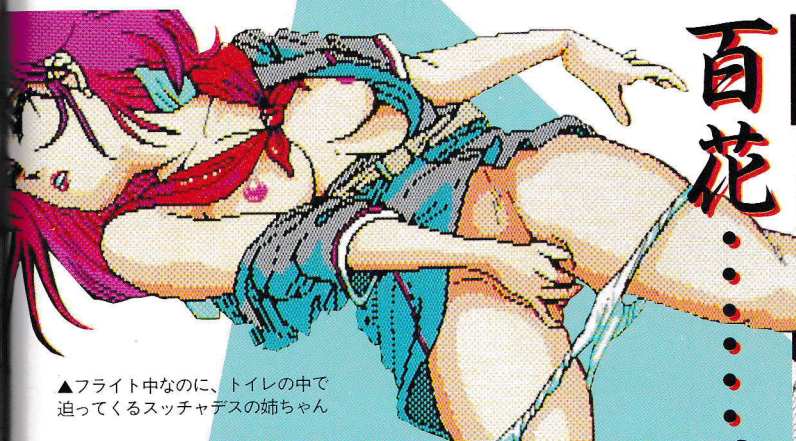
奥田の話から、家宝盗難事件の犯人は彼で、**共犯者**のいることもわかるが、それが誰かは、口を閉ざして話してくれない(アタリマエかあ……)。ここは、事務所に戻って「考える」コマンドで、情報を整理し、対策を練ろう。

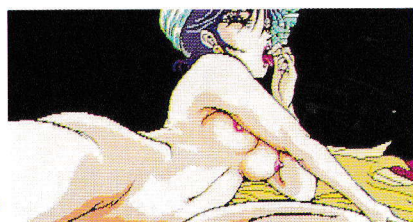
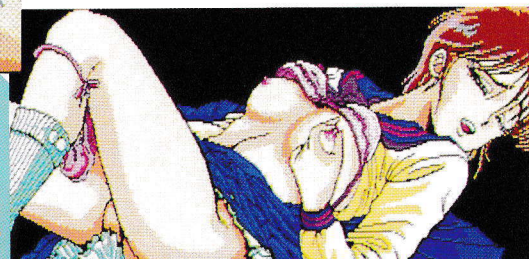
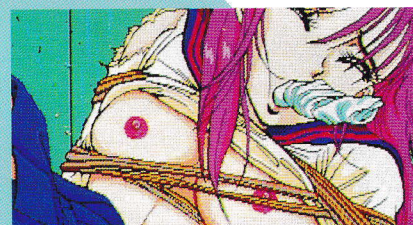
キミは、成金懇談会の事務所で、**隠し部屋**を見つけるが、手がかりとなるようなものは発見できない。しかし、誘拐された音美の写真の背景が、この隠し部屋であることは、まちがいないようだ。音美は、嵐山と北海道にいるのだろうか?

この時、成金懇談会の事務所で見つけた**チラシ**から、キミは、**キャバレーやりまくり**に行ってみた。お客になって店に入らないと、店長から話が聞けないので、少々金がかかるが、店長の話で、成金懇談会のことが、少しだけわかってきた。

一度会ったきりで、けんもほろろに追い返された成金懇談会会員の**竜崎**も、キミの粘りに負けて会ってくれるようになる。だが、まだまだ、何か隠しているような高飛車な態度だ。

そんな時、**なんたらホテル**で、何と**嵐**

百花・・・・・繚乱!!

▲ホテルのロビーで、突然脱ぎだして……

▲フライト中なのに、トイレの中で迫ってくるスッチャデスの姉ちゃん

▲待ちきれないからって、自分でするなヨォ

▲おとなしそうな顔をしていた受付のお姉さんも、家宝の力で「ウッフン♡」

▲誘拐された音美の写真。縄のくい込みが……

山が死んでいるのを、キミは見つける!! 東京から行方をくらました嵐山が、このホテルに泊まっていることはわかっていたし、これまで何回も通っていたのに……。

嵐山の死は、**自殺**か、**他殺**か!? そして、音美の行方は……!?

なんたらホテルの女性支配人に、第一発見者になってもらい、キミは、また音美の行方を求めて、街へ出る。

嵐山の死を知らせようと、東京の嵐山邸を訪れると、**メイドたち**は、誰もいなくなっていた。嵐山が消息を絶って以来、一人、2人とメイドたちは辞めていき、今は静香一人が残っているはずだったが、その静香も辞め、主人の嵐山も死んでしまったのだ……。

なんたらホテルの女性支配人は、嵐山の死に他殺の可能性があると、警察はみていると教えてくれた。嵐山家の家宝盗難事件で始まった、この怪事件は、一転して音美の誘拐事件となり、その犯人の嵐山が殺されたということは……。音美は殺人犯の手にあるのか?

次期選挙に立候補するという竜崎は、嵐山の死がスキャンダルになることを恐れ、キミに、とうとう成金懇談会の**実体**と、嵐山家の**家宝の秘密**について、驚くべき事実を教えてくれた。

この後、家宝を手に入れたキミは、その**効果**で、行く先々で女性たちに♡♡されるのだが、音美の行方はわからないままだ。そして、**第2の殺人**が起こるのだが、キミは、この複雑に入り組んだ事件を解決し、音美を取り戻せるか!?

そして…お星さまになった

『リップスティック・アドベンチャー』のスタッフは、今年の4月、全員、お星さまとなってしまいました。ご冥福をお祈りいたします。

というわけで、開発の様子を端で見ていたボクが、その時の修羅場を再現いたします。

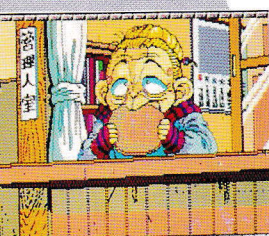
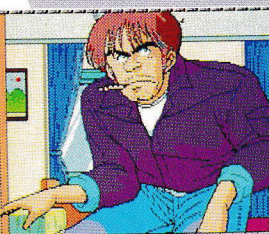
「うー、つれぇ、めんどくせぇ、死にてぇ……」
「あー、こんな絵描きたくねー!」
「こ、細かい……なんて、細かいんだ……」
「……」(ひたすら無言)
「おーい、88じゃ、ディスクに入りきらないぜー」
「切っちゃえ、切っちゃえ」
「ふっふっふ……最強のプロテクトをかけてやる……」
「悪い……3時間だけ、倉庫で寝かせてくれ……」
「ねえ、この絵って、誰の担当?」
「いなきゃ、おまえがやれよ」
「ぶつぶつぶつ……」
「ZZZZ……」
「うわ、ディスクが死んでる!」
「こらっ! とぶな、88っ!」

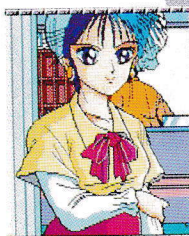
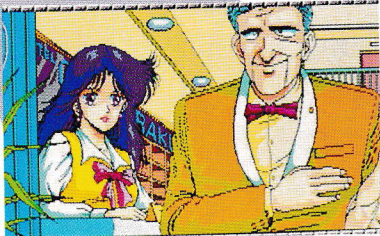
——いやはや、皆さん、お疲れさまでした。

フェアリーテール YOH

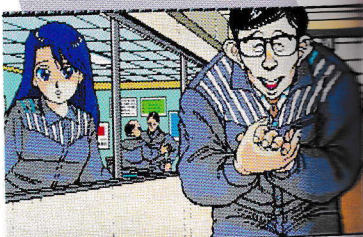
＊このゲームのPC-98用ディスクには、MS-DOSのVer.3.1以上が必要です

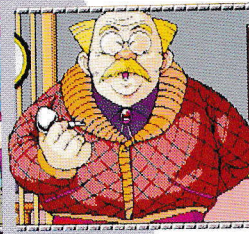
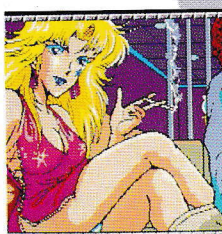
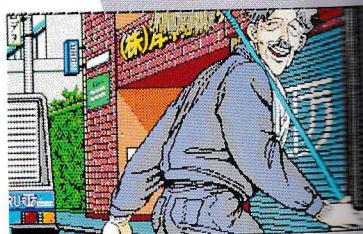
多彩な登場人物たち

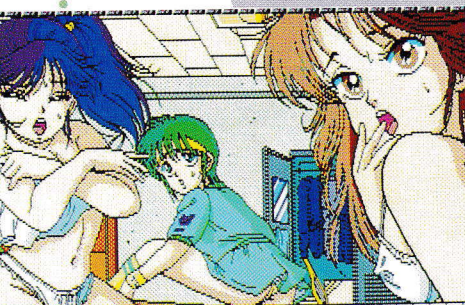
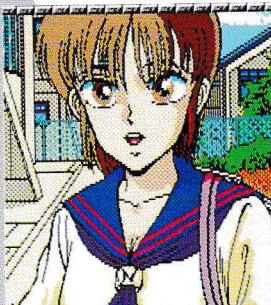
金田荘住人

◀管理人のバーチャン

▲奥田。前科6犯

ホテル関係者

▲ホテルなんたら支配人

▲ホテル極楽園の支配人

▶竹内課長と受付の女の子

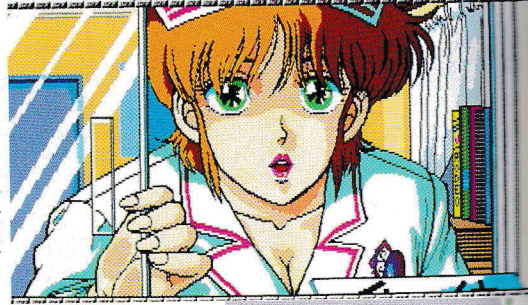
津軽防犯㈱

▲掃除のオジチャン

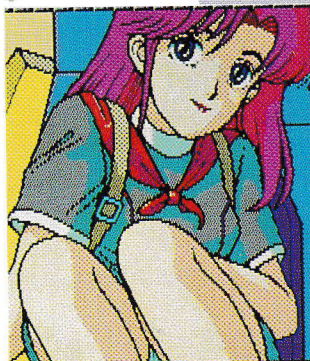
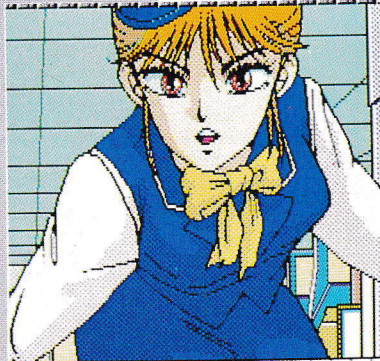
成金懇談会

▲キャバレーやりまくりの店長

◀北海道の牧場主、竜崎

聖白鳥学園

▲まちがえて(!?)入ったテニス部の部室

◀ナマイキでウソツキな女子高生

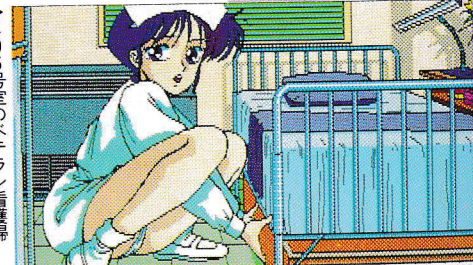
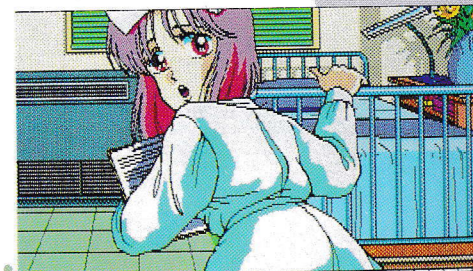
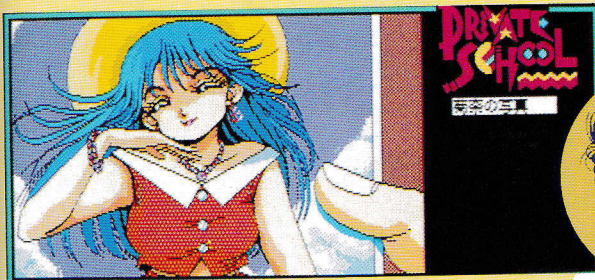
百合ケ丘病院

◀受付の看護婦、文ちゃん

▶405号室のベテラン看護婦

◀405号室の新米看護婦

スチュワーデス

▲お姉さん、見えてますよ♡

▲この人の♡シーンはコワくて載せられない!!

プライベートスクール

●このゲームの画面写真はＰＣ-88SR用ディスクのものです

恋人が突然変わった!? 奇妙な事件の依頼を受けて なんでも屋竜二登場

拝啓、なんでも屋竜二様……

▲これが殿山の恋人、後藤菊奈の変身前の写真。かわいいナア。こんな美人が、どーして殿山みたいなブサイクを恋人にしてるんだヨォ!! 菊奈ちゃん､目が悪いのォ!!

▲依頼人の殿山秀夫。頼りなさそうな顔だが、最後はキミを助けてくれる

お嬢さま♡学校の、女子寮が舞台だゾ

女子寮＝女の子がいっぱい（ムフフ♡）＝男はいない＝もし女子寮に入れたら……＝ハ、**ハーレム**だ、**大奥**だー、やりたい放題だぁー♡

と、こーゆー単純な連想からすると、美少女ゲームには、**禁断の花園**、女子寮が舞台のゲームが、たくさんあって不思議じゃないと思うけれど、意外に**少ない**。

それは、やっぱり「女の子が、いっぱい」で、しかも、それぞれに**個性**を持たせて、なおかつ**オモシロイ**作品にすることが難しいからだ。とくにアドベンチャーゲームの場合は、一人一人に**役割**を持たせなくては、いけないからネ。

オレの名前は**竜二**。赤ン坊のお守りから、興信所のまねごとまでする「**なんでも屋**」だ。残念ながら、「代打屋トーゴー」ほどメジャーじゃないけどネ……。

今回の仕事は、**殿山秀夫**という大学生からの、手紙での依頼だ。恋人の短大生、**後藤菊奈**が、急に変わってしまい、彼はフラれてしまった。その**本当の理由**が知りたいと言う。あーあ、やっぱり「代打屋トーゴー」にはほど遠いなあ。まあ、しかたない。とりあえず、その菊奈ちゃんの住む短大の**女子寮**に行って、彼女に聞いてみよう。

後藤菊奈の通う**白薔薇女子短期大学**は、けっこう有名な**お嬢さま学校**のはずだが、女子寮の**管理人**は品がなかった。このモヒカン刈りで、モグラメガネの**ジーサン**は、「寮の規則で、肉親以外は面会できない」と言うし、短大へ行けば、**総務課**の**お姉さん**が、「生徒数が多くて名前だけじゃわからない」と言うし……。

菊奈の**写真**があれば、こうした時に便利だろうと、殿山の**アパート**を訪ねたが、あいにく留守。結局、女子寮の前の**電柱**に貼られていたビラから、寮の**掃除人**になって、菊奈に近づくことにした。

短大に行って許可証をもらい、堂々と女子寮に入ろうか。管理人が**文句**を言っても、気にしない気にしない。

この女子寮は**3階建て**で、204号室と304号室は、**立入禁止**の開かずの間になっている。**廊下の広さ**も、2、3階は1階より狭いし、廊下の壁には「死にたい」なんて、ぶっそうな落書きはあるし、**何かヘン**だな。

菊奈の顔も、部屋もわからないオレはとりあえず、女の子たちの部屋を**掃除**しながら、菊奈のことを聞いてまわった。**留守がち**の女の子もいるので、なかなか全員には会えないが、掃除を口実に、こまめに女の子たちと**話そう**。

行きづまったら、自分の**事務所**に戻り、「**考える**」コマンドで、情報を整理しよう。おっと、殿山の**アパート**を訪ねて、菊奈の**写真**を手に入れる努力も、忘れないように……。

グラフィック	★★★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★★

●PC-98・88SRシリーズ、ＭＳＸ２
●6,800円(D)
●エルフ

まだ菊奈に会えないのに掃除人をクビだって!?

殿山から、菊奈の写真を手に入れたら、みんなに**見せて**話を聞こう。殿山の話といい、女子寮の女の子たちの話といい、どうも菊奈は外見も性格も、だいぶ変わってしまったらしい。

それに、上級生の何人かは「菊奈のことは、**調べないほうがいい**」なんて、忠告(?)してくれるし、「女の子たちと話すな!!」と、**圧力**をかけてくるし、ど～もヘンな雰囲気なんだ。

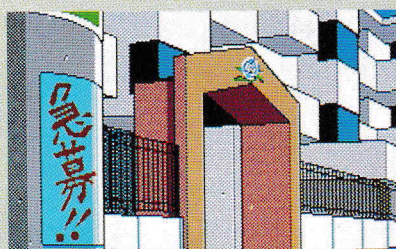
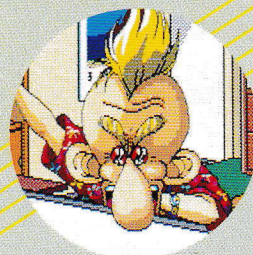
どうやら、菊奈の変わってしまった理由を、上級生の何人かと、管理人は**知っているらしい**。そして、その原因に、この女子寮の「何か」が関係しているようなのだ。

調査の経過を報告しに、何回か殿山を訪ねるうちに、302号室の**角川ひろ子**も、菊奈と同じように変わってしまったこと、その**彼氏**が、今の殿山と同じように悩んでいたことなどを思い出して、教えてくれる。

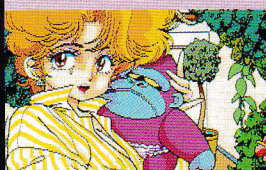
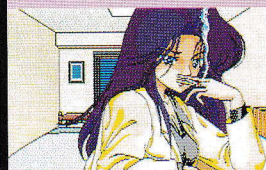
でも、その彼氏の**名前**を覚えていないんだヨ、殿山は!女子寮で、角川ひろ子に聞いても、**とぼけて**教えてくれないし、八方ふさがりだ。

さて、あまりしつこく菊奈のことを嗅ぎまわったために、女の子たちの間で、オレのことが**話題**になってしまった。

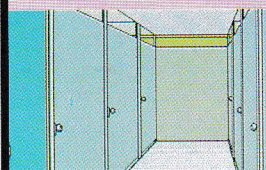
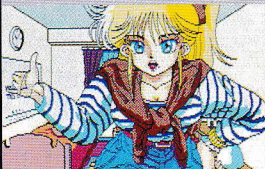
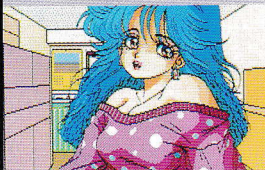
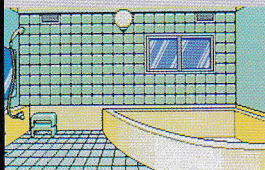
必携「白薔薇女子短期大学」女子寮入室者便覧

◀これが問題の女子寮の外観。手前の電柱のビラは何の募集かな?

女の子全員が在室していることは、めったにないので、キミは何度も、この女子寮に通うことになる。部屋だけではなく、屋上やトイレで会える娘もいるので、手をぬかず、すべての場所をまわろう。ゲームの終盤では、管理人室の鍵掛けとホワイトボードを調べてみよう。そこには…

◀管理人のオヤジ。意地悪で虫の好かない奴

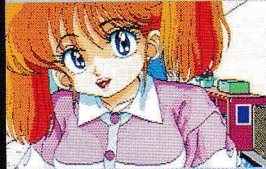
3階

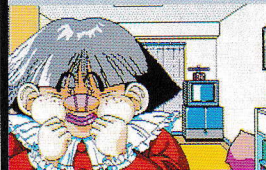
301 山本奈緒
◀部屋の中が植物だらけ。趣味も、ここまでくるとネ

302 角川ひろ子
◀ツッパリ姉ちゃんだが、なかなか親切な一面もある

303 真行寺涼子
◀伏し目がちに、タバコをフッと吹かす厭世的な女性

トイレ
◀ここで、キミと清美とはウンメイ的な出会いをする

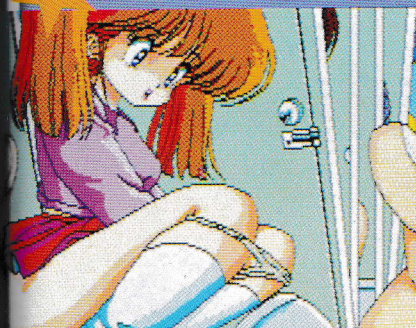
2階

201 栗原 彩
◀日本舞踊が趣味。着物しか着ない純和風のお嬢さま♡

202 トレーシー宮本
◀カリフォルニアからの留学生。ヤンキーは明るい!

203 後藤菊奈
◀問題の豹変した彼女。このセクシーさの原因は……

風呂場
◀いつ見に行っても、誰も入っていない。悲しい……

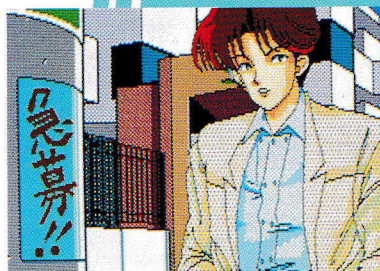
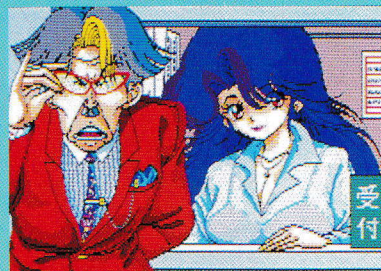
1階

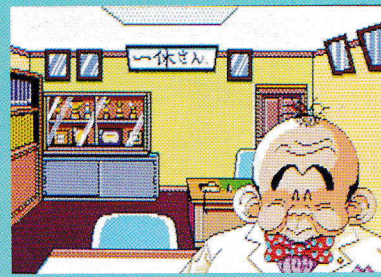
101 三原早苗
◀理知的な外見どおり、お勉強が大好きという1年生

102 吉本千春
◀幼さを残した、あどけない彼女も、ある日突然……

103 青山澄子
◀この娘の言葉づかいは、も一完璧にお嬢さましてる

104 竹中清美
◀父親が土地持ち、金持ちで学校のスポンサーなのだ

▲ゲームの終盤で手に入る写真。こーゆー手がかりは、もっとたくさん欲しいナア〜、ボク…

手がかり

▲「竜二さぁん、僕にも見せてくださいよぉ」「本町ィ、オマエって、顔はサワヤカしてるのに、気持ちは見た目と違うのナ、ナ」「……」

その他の関係者のみなさん♡

▲角川ひろ子の元恋人、本町。モデルになれそうなハンサムボーイ。彼は、なかなか役に立つんだ

▲白薔薇女子短期大学の教頭と、総務課のお姉さん♡　教育者のくせに、ハデなオッサンだなー!!

▲クラブ・ムーンのバーテン。パンチパーマで、剃り入れて、眉毛を剃って口ヒゲで、チンピラ風のこの人は、見た目どおりのワルモンです、ハイ

▲白薔薇女子短期大学の学園長。女子寮の悪いウワサに心を痛め、ゲーム後半でキミに調査を依頼してくる。人の良い、ただの田舎のオッサン…!?

それを聞きつけた管理人が、新しい掃除人を雇って、オレを**クビにする**と言いだした。ウーン、まだ菊奈に会えないというのに……。困ったなあ。それにしても、そんなにオレが**ジャマ**なのかなあ?

新しい掃除人が見つかりそうかどうか、短大の総務課のお姉さんに聞きに行くと、**教頭**が出て来て、やっぱりオレをクビにしたがっていた。管理人が、あることないこと、**告げ口**したらしい。

事務所に戻って気をとり直し、女子寮へ行ってみると、**廊下**で偶然、**菊奈**に会えた。ラッキー♡と喜んだのもつかの間、この娘もやっぱり、とりつく島がない。「ウルサイわね!」なんて、どなられてしまった。菊奈に会えれば、一件落着と思っていたのに……。

ガッカリしているオレに、殿山が、角川ひろ子の元彼氏の住所を教えてくれる。といっても、**三崎町**か**本町**のどちらかで、名前は思い出せないという、頼りないモノだけれど。

だが、今のところ話を聞けそうなのは、その彼だけらしいと、ガンバって探していると、今度は102号室の**吉本千春**ちゃんが、ヘンになってしまった。外見は変わらないけれど、妙にふさぎ込んでいるのだ。彼女の身にも、菊奈たちのように、何かが起こってしまったのだ。

203号室に菊奈を訪ねても、「これ以上、私を**苦しめないで**」と、何も教えてくれないし、掃除人は**クビ**になってしまうし、万事休す! と思っていたら、短大の**学園長**が、女子寮の**調査**を依頼してきた。

寮は教頭が管理していて、学園長は口出しできないが、寮の**悪いウワサ**に心を痛めていたのだ。どうやら、学園長は教頭と仲が悪いらしい。

オレは、依頼を引き受けることにした。ようやく、ツキがまわってきたようだ。

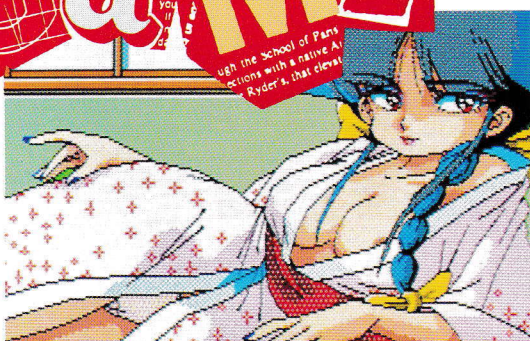
教頭と管理人の留守中に女子寮に忍び込もうか

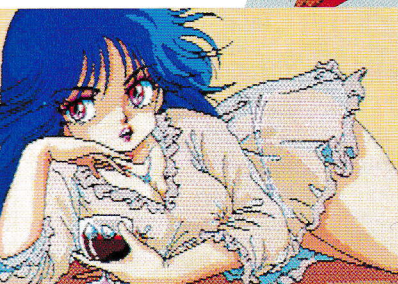
いいことは続くもので、角川ひろ子の元彼氏、**本町**(ほんまち)を見つけられた。彼から、「女子寮に入った女の子は気がふれる」というウワサがあること、**教頭**が高級クラブに出入りしていることなどを聞いたオレは、その店「**クラブ・ムーン**」へ行ってみた。

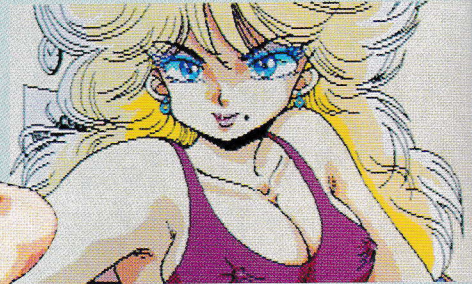
ヤッちゃん顔のバーテンにボラれるだけだったが、アイツも何か**知ってる**ナ。とりあえず、学園長に**報告**しておこうか。

短大の総務課のお姉さんが、「教頭は管理人と**出かけた**」と教えてくれたら、女子寮へ行ってみよう。案の上、管理人は**留守**で、久しぶりに寮の女の子たちから、話が聞けるゾ。

驚いたことに、元気のなかった吉本千春は、ケバイ化粧で、ミニスカートなのにアグラをかくわ、Hな話しかしないわの大変身(変心?)。ほかの女の子たちも、変身前の千春のように、ふさぎ込んで悩んでいる。しかも**理由は言えない**と、口をそろえたように話すのだ。おまけに、屋上から飛び降りようとする女の子も出てくるし、いったい、どーしたんだい!?

何が女子寮に起こったか!?

▲あの純和風の大和撫子の鑑のような彩さんまで、この始末

▲右から、真行寺涼子さん♡　仔ブタちゃん♡　青山澄子ちゃん♡　「ウ〜ン、敗戦後40余年、日本人の体格もここまで立派になったか。GNPって偉大だなあ〜」と照れるボク……

▲澄子ちゃんも、このと一り。日本女性としての基本的な作法を教えるのが、この学校の教育方針なのに!?

▲これ、吉本千春ちゃん。この娘の変貌ぶりが、いちばんスゴイ!!　話し方も話題も、外見どおりになってしまったのダ

▲キミが女子寮を調べまわったため(!?)に、明るく脳天気なトレーシーも、こんなふうに変わってしまった。日本女性のつつましさ、やさしさを学びに来日したはずだったのだが…

管理人室に忍び込んだら、**ホワイトボード**をよく調べてみよう。なんと、千春ちゃんが○○で××している(!!)**写真**が見つかる(メッセージでは、奈緒、涼子、彩の写真もあると出るけど、グラフィックはないんだよナ。**アー、残念**)。

短大にいる学園長に報告したオレは、**クラブ・ムーン**へ行ってみた。短大にも寮にも、教頭たちがいないということは、きっと、ここだろう。

お目当ての2人はいなかったが、まだ**バーテン**に聞くという手が残っている。横柄な態度で、何回もボリやがって、今日こそ**本当のこと**を話してもらうゾ!!　なんでも屋竜二さんを**ナメルなよーっ!!**

バーテンをおどかして、この店の**オーナー**のことを聞きだしたオレは、また学園長に報告に行ったが、外出中だった。教頭たちも**行方不明**のままだ。女子寮へ行けば、何かわかるかもしれない。

寮の前で、オレは**本町**と会った。中の様子をうかがっていたと言う。殿山と同じように、コイツも彼女のことを心配しているんだな。管理人は出かけたと、本町が言うので、オレたちは寮に忍び込んだ。そして、**管理人室**で、今度は**トレーシー**の△△△の写真を見つけた。

2階と3階の**開かずの間**にも入って、女子寮の**秘密**をつかんだのだが……。

この後、本町と別れ、事務所に戻ったオレは、教頭からの**電話**で寮に誘い出される。管理人室の**秘密の入り口**の向こうで、オレを待ち受けていたのは……。そして、女子寮の本当の**秘密**とは……。

最初は小さいゲームだった

ええー、このゲームの開発秘話ですか?

とにかく「女子寮もの」のアドベンチャーゲームを作りたくて、制作を開始したのが、去年(88年)の12月。

1度おこしたシナリオを、2度、3度と変更し、最初は、もっと小さいアドベンチャーゲームを作るつもりが、結局、膨大な量のメッセージデータを持つゲームに、生まれ変わってしまいました。

それに伴い、絵の枚数も1.5倍となり、グラフィック担当にブーブー言われるわ、プログラマーにはサイズがでかすぎると、おどかされるわ……。

とにかく、4か月かけてできあがったゲームが、この女子寮アドベンチャー『プライベート・スクール』です。

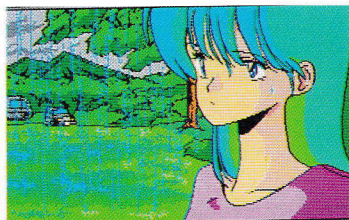
自分で言うのも何ですけど、メッセージの量、グラフィックの質は、満足のいくものに仕上がったのですが、残念なことは、女子寮をおもな舞台にしてしまったので、ちょっと(ゲームの)世界が狭すぎたかな?……と感じる今日このごろです。

エルフ　M

DERRINGER デリンジャー

●このゲームの画面写真はＰＣ-88SR用ディスクのものです

▼コマンド選択式の画面。右下はアイテム欄になっている。中央に立っているのが、美少女モデル・中藤美希ちゃん、13歳。

▼手前は美希ちゃんの付き人の八木知世さん。このワゴン車の中を、よ〜く調べようネ

▼ＣＦのロケの途中に、突然の雨。大木の下で雨宿りするヒロイン美希ちゃん。やっと2人きりになれたなあ……。ムフフ♡

マルチエンディングとマルチストーリーの㊝用でムフフ♡もタップリ

美 少女モデル・中藤美希の鮮♡烈♡デビュー作!!

ある日、**差出人不明**の依頼状が、僕の**探偵事務所**に届いた。今、大人気のアイドル、**中藤美希**が何物かに拘束されているという。それが、本当に**事実なのか**を調べるために、ある女の子のコネで、僕は中藤美希の**ＣＦスタッフ**の一員になりすました。う〜ん、やっぱり目の前で美希ちゃんを見たほうが**カワイイ♡** とても13歳には見えない。

さてと、まず、まわりをよく見まわすと、ディレクターの**吉岡さん**がいた。僕は、**初めに**吉岡さんの所に行き、いろいろ聞いてみた。吉岡さんは、美希ちゃんのめんどうを、**デビュー**の時からみているという。ほかにも、いろいろ聞いてから、**美希ちゃんの所へ**行こう。でも、美希ちゃんは何も話してはくれないのであった(ウウッ、悲しい)。

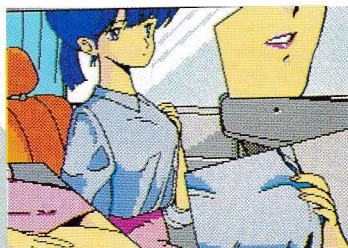
しかたがないので、付き人の**八木知世さん**と話していると、雲行きがあやしくなり、雨が降り始めた。木かげで、雨宿りしている美希ちゃんに、僕は例の依頼状を**見せた**。その時、彼女から悲しい事実を聞かされる。そして僕は、かわいそうな彼女と**ワゴン車**に乗り込んだ。おっと、この車の中では、大切な**アイテム**が手に入るはずだから、よ〜く**調べよう**。

さて、スタッフの車が先に出発してしまったので、僕はそのまま美希ちゃんのワゴン車を運転して、みんなを追いかけることにした。運転中は、**知世**さんが話し相手になってくれるので、いろいろ**聞いて**みよう。大人っぽい雰囲気だけど、彼女はまだ19歳なんだって。知世さんも苦労してるんだなあ。

しばらく走ると、**分かれ道**に出た。**右**と**左**のどちらか一方で、♡♡♡が待っているのだが、キミは、どっちに行く?

山 小屋に現われた3人組!! はたして彼らの正体は?

車を走らせていると、林の中に**小屋**を見つけた。このまま走っていても、みんなが見つかりそうにないので、僕たちはその小屋で**雨宿り**することにした。

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★★

▲雨に濡れた服が、知世さんの体にピッタリとフィットして、とてもなまめかしい。キミの視線は、知らず知らずのうちに……

▲スタッフとはぐれてしまい、林の中の山小屋で雨宿りすることになった。小屋の中を調べてみよう

●ＰＣ-98シリーズ(ＸＡ不可)、ＰＣ-88ＳＲシリーズ、ＭＳＸ２
●8,800円(Ｄ)●ジャスト

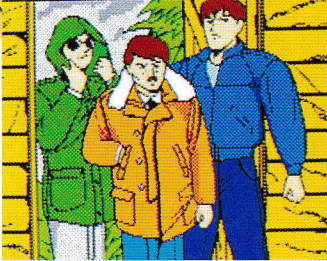
小屋に入ったら、タイミングをみはからって、知世さんに**依頼状**を見せよう。それから、美希ちゃん、知世さんと3人で**話**をしよう。もちろん、ここでも、アチコチ、アレコレ、よ〜く調べよう。また、大切な物が手に入るからネ。だけど、**ロープ**を見つけて、思わず**サディスティック**な気分になってしまったキミ、ダメだよ、そんなことしちゃ……。どうせ、ムフフ♡はできるのだから。

朝になったら、念のために、**もう一度**例の物を調べてみよう。すると……出てきた、出てきた。**アメリカン・デリンジャー・410GAモデル**。こんなぶっそうな物を、誰が、何のために持っていたかは、事件の核心なので、残念ながらナイショね♡

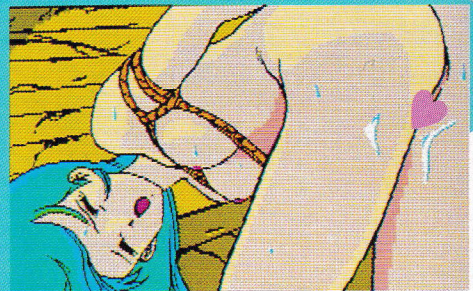
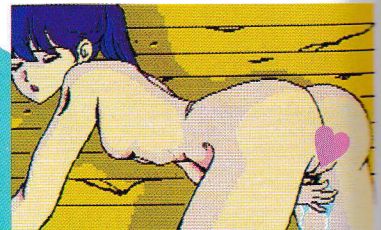
僕が、デリンジャーを**ポケット**の中にしまい込んだその時、突然、小屋に**3人の男**が現われた。おや、美希ちゃんの様子がヘンだ。もしかしたら、こいつらが……と思い、僕は3人組に**話し**かけてみた。

どうやら、彼らは僕たちを**殺そう**としているらしい。いきなり、3人組が殴りかかってきた。僕は立ち向かったのだが、そこは多勢に無勢、あっさりとやられてしまった。しかし**負けるものか!!** 僕は再び立ち上がり、**あのアイテム**を使ってから、**デリンジャー**を……。

▲これがデリンジャーだ。もともとは、女性の護身用として作られた銃なんだよ

▲あぶないなあ。何でナイフなんか持ってるんだい!?

▲どこかで見た顔だなあ、この3人…。せっかく両手に花で、いい気分だったのに。いったい何しに来たんだろう、コイツら!?

スペシャルモードのお楽しみ ハードボイルドのお楽しみ

▶さすがに、元モデルだけあって、スレンダーで、オイシソーな知世さん♡

▲アブナいなあー。エッ、縛ってるからじゃないよ。美希ちゃんの年を考えるとサ、と言いつつもイッタダッキマース♡

▲「……朝まで…抱いてください」ウソや夢でもいいから、こんなこと言われて、にじり寄られてみたい!! それにしても、股関節がヤワラカイね、知世さん。さすがは元モデル……!?

◀「あぁん、探偵さん。美希を……もっとイジメテ……」ウププ、役得、役得

夜のしじまを破る悲鳴は…。

そう、あれは、たしか雪の降る寒い夜だった。

一人孤独にプログラムを打ち込んでいた僕。

ふと、背後に気配を感じて、おそるおそる振りむいた僕の目の前には、思い出すのもおぞましい、血ぬられた手に握られた一丁の拳銃……。

「ギャーッ」

夜のしじまに、僕の悲鳴がこだました……。

本当に、あの時は怖かったんだ……。もう、夜中まで仕事をしなくちゃいけない身の上に、ほとほと嫌気がさして、

「何で、こんな目に遭わなきゃいけないんだよーっ!」

って思ってたもん。

でも、眠たい僕の瞳に映ったのは、あのパッケージの裏表紙になった原画だったんだよね。

ま、結局、あの原画が採用されたのは、僕の悲鳴によるところが大きいだろう……うん、きっと、そうに違いない。

――と、一人悦に入っているプログラマーのA君は、まだ独身です。

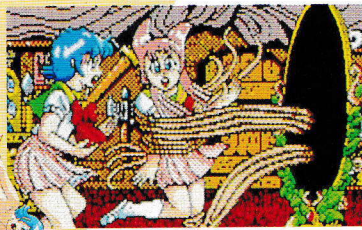
クレスト　肉玉

魔浄理子 インビゾーン

●このゲームの画面写真はＰＣ-88SR用ディスクのものです

ビデオゲームの感覚で手軽に遊べるアクションRPGはソフトなH

インビゾーンへのプロローグ

▲サワンサちゃんを連れ去ったイヤラシーザーと、魔浄理子(マジョリコ)ちゃん

▲鏡の封印を解くと、鏡の中から怪物の足が伸びて捕まっちゃった

親友のサワンサちゃんを鏡の世界から連れ戻せ!!

マンガ家**槇村ただし**氏のデザインによるアクションRPGで、**ちょっぴりH**な絵がいっぱい。アクションRPGといっても、**アクションゲーム**に近い感じで、ファミコンのゲームを思い浮かべてもらえたら、雰囲気がつかめると思う。

修業中の**魔女**、**魔浄理子**ちゃんが、友だちの**サワンサ**ちゃんの家へ遊びに行って、魔法の鏡の**封印**を解いてしまった。すると、鏡の中から怪物の足が伸びてきて、サワンサちゃんが**鏡の中**の世界、**インビゾーン**へ引き込まれてしまう。サワンサちゃんを連れ戻すために、魔浄理子は、インビゾーンへ飛び込んだ、というのが、オープニングストーリー。

インビゾーンは、**6つのワールド**からできていて、各ワールドごとに**3つのステージ**がある。3ステージのうち、**1**、**2ステージ**には**ドラゴン**のデカキャラがいて、**3ステージ**めに、そのワールドを支配する**ボス**のデカキャラがいる。

ボスキャラは、**ジャンボダルク**、**性大后**(せいたいごう)、**オトヒメコ**、**アーノルドシュワルツネーちゃん**、**紫色魔**(むらさきしきま)と、女ばかり♡で、最後に、インビゾーンを支配する**イヤラシーザー**が待っている。

モンスターを倒し、宝箱を開けて、まずは**コイン**と、**マジックフラワー**を集めよう。コインは武器や魔法、情報を、それぞれの**ショップ**で買うために必要だし、マジックフラワーは、魔浄理子が**魔法**を使うために必要だからネ。

さて、各ステージには、次のステージへ行くための**鍵**があるので、これを見つけなくてはならない(**情報屋**に**2回**入ると、鍵のある場所などを教えてくれる)。

また、これとは別に、**ハートキー**という鍵も必要で、これは各ワールドの3ステージめにいるボスキャラに、捕まっている**妖精**を助けるために必要なのだ。

このハートキーは、インビゾーンの**裏マップ**(!?)ともいうべき、**ウッシッシゾーン**にあるのだ。

これがインビゾーンだよ〜ん

▲こっちはウッシッシゾーン。ここにはハートキーがあるんだ

▲これが鏡の中のイヤラシーザーの支配する世界、インビゾーン(淫靡界)だぞ

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★★

●PC-98VM／UVシリーズ、PC-88SRシリーズ
●8,800円(D)
●ナツメ

魔浄理子ちゃんの敵キャラたち

▲キミに負けてお手あげのジャンボ

▲第１ワールドを支配するのはジャンボダルク！

▲各ワールドの１、２ステージにいるドラゴン。コイツの弱点は頭だよ!!

ウッシッシゾーンへの入り口は、**地面**に小さな**赤い丸**が２つある所。地下の面なら、地上を探してみてごらん♡

敵にやられると脱がされて裸にされるとオシマイ♡

インビゾーンには、**ワープ**できる**鏡**、天使の**トランポリン**、人間大砲のように魔浄理子を、上の世界へ打ち上げてくれる**ロケット**(チン砲(ボウ)っていう名前なの)など、便利な物があるので、フルに活用しよう(ワープの鏡は、これを使わないと行けない場所もあるので、ひととおり飛び込んでみましょ♡　でも、あまり調子にのると、**逆ワープ**する鏡もあるので、ご注意♡)。

ショップは、**武器屋**、**情報屋**、**攻撃用魔法屋**、**防御用魔法屋**、**洋服屋**、**ホテル**がある。ホテルでは、シャワー、マッサージ、睡眠の３つが選べるけれど、**料金**と**効果**は３つとも**同じ**。だから、キミの見たい(!?)グラフィックを選べばいいのだ。

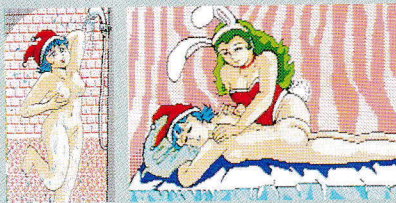
魔法は、攻撃用、防御用ともショップで買えるけれど、マジックフラワーをたくさん取って、**マジックポイント**を高めておかないと、使えないゾ。

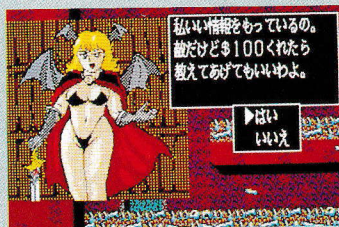
洋服屋では、服を売ってる!!　魔浄理子がモンスターに**やられる**たびに、**１枚ずつ**服が**脱げて**いって(ムフフ♡)、パンTを脱がされてしまうと、鏡の外、つまり元の世界に戻されて、**ゲームオーバー**になってしまう。だから、洋服屋で、服の**ストック**を仕入れておくのだ。

洋服屋では、**潜水服**も売っていて、これは水の世界(湖かな?)に入る時に必要だ(着脱は、自動的にやってくれる)。

最後に、ボスキャラの倒し方を少し……。ドラゴンは、**ジャンプ**して**コメットワイド**を使おう。ボスキャラは、**顔**や**おなか**を攻撃すると倒せる奴もいるヨ。

ショップのご案内

▲ホテルに入って、ひと休み。シャワー、マッサージ、睡眠のどれでも元気になるのだ

▲同じくホテルでシャワーを浴びる

▲ホテルのマッサージで鋭気を養っている魔浄理子ちゃん♡

▲アイテムショップのひとつ、情報屋さん

▲首輪をつけて鎖をぶら下げて、アブナそー。でも、ふつうのアイテムショップだ。残念!?

原作者槇村さんの意気込み

槇村ただしさんって、知ってます？『魔浄理子』の作者なんだけど、じつは、とってもマジメで言葉数の少ないお兄さんなんです。とても、この企画の原作者だなんて……。会ったことのある人ならば、ほんとに驚いちゃいますよ。

でも、意外とスケベなのかな……なんちゃって！

この企画をプログラムする時にいちばん大変だったことは、マップのトラップ(罠(わな))の作成でした。

槇村さんの考えどおりに魔浄理子を動かすには、ジャンプの高さひとつにまで、制限があったくらいです。Hなわりに、槇村さんの頭の中は、とっても緻密にできているんです！(余談になりますが、永井豪さんの本当の弟さんである隆(たかし)さんも、槇村さんに劣らず、Hなんです。かく言う私もHです)

この企画ほど、みんなが一致団結して、よだれ流してがんばったものは、かつてゲーム史上なかったことでしょう。もっと、みんなが買ってくれれば、もっと磨きのかかったHをご披露できると、企画者一同、自信に満ちております。

ナツメ　X

＊このゲームのPC-98用ディスクには、MS-DOSのVer. 2、11以上が必要です

麻生 澪の セクシーパズル

●このゲームの画面写真はＰＣ-88SR用ディスクのものです

デジタイズの15面パズルは完成した喜びも◎

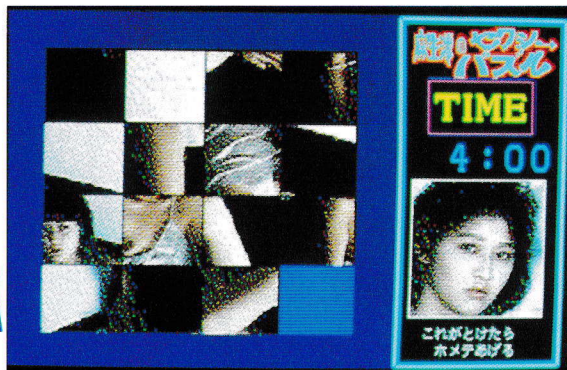
美しいデジタイズ画面もパズルになるとムズイ!!

バラバラになった麻生澪（あそうみお）ちゃんを、テンキーの**2**、**4**、**6**、**8**を操作して**元に戻す**、おなじみのタイプのパズルゲーム。パズルが完成すると、**ごほうび**として、パズル面とは違うグラフィックが見られる（つまり、澪ちゃんの素敵な**デジタイズ画面**の数が**多い!!**）。

初めの数面は、3×3の**9枚**に分けられたパズルだが、面が進むと、4×4の**16枚**、5×5の**25枚**となるうえに、**制限時間**もあって、なかなかムズイ!!

面が進むごとに、完成した絵柄も想像しにくい複雑なものになってくるので、途中で**一時停止**にして、澪ちゃんのポーズをメモって検討したほうが、再度チャレンジする時に便利だよ♡

5×5のパズル面では、完成した時の**四辺**になる部分が、**赤い線**で表示されているので、この赤い線を目安にして、がんばってパズルを完成させよう!!

▲右下のピース（断片）を左に寄せると完成♡

▲ゲーム画面はこんな感じ。右下には澪ちゃんの励ましのお言葉が出るゾ

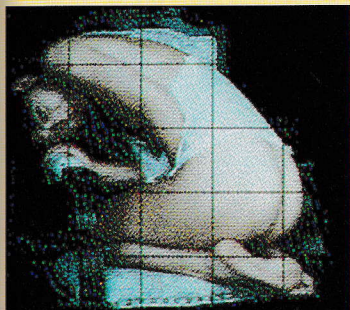
◀スペースの都合で、パズル完成後のごほうび画面は、残念ながらこれ一点。ゴメンね♡　最後まで自力でパズルを解いたので、全画面を載せたかったナア。残念だなあ

▼５×５の難解面完成!!　アア、シンド

▼オシリと脚を何とかすれば…。知恵熱が出そう!?

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★

●ＰＣ-88ＳＲシリーズ
●7,800円（D）
●発売／英知出版
　販売／宇宙企画

ゲームソフト

牧本千幸のメランコリー

●このゲームの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです

▶神経衰弱を無事クリアすると、ゲーム画面でモノクロだった千幸ちゃんが、こんなふうにフルサイズでカラーになる（モニター画面の凹凸のせいか、少し歪んでしまったナア）。許してチョ♡

ごほうび見たさにカードをめくる「神経衰弱」

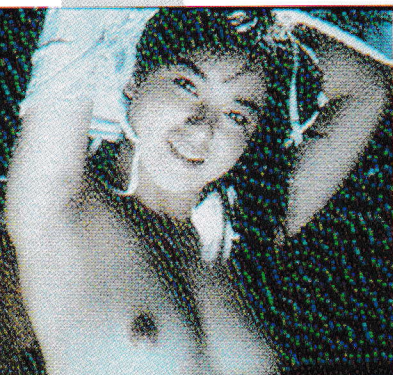
記憶力が勝負のすべてだカードが消えると……

ポーカーや大富豪なら、パソコンゲームでもよくあるけれど、これは記憶力が決め手の**神経衰弱**だ。めくった2枚のカードの数字が一致するたびに、そのカードが**消えて**、千幸（ちゆき）ちゃんの**モノクロ**のデジタイズ画面が、だんだん見えてくる。

操作はテンキーの**2、4、6、8**で**青い枠**を移動して、めくりたいカードを**指定**し、スペースキーで、そのカードをめくるだけ。

時間制限はないけれど、めくった2枚のカードがそろっていないと、パスの回数が一回減るという、**回数制限**になっている。ただし、**絵札**がそろうとパスの回数が**増える**し（キングは3回、クイーンは2回、ジャックは1回）、Aがそろうと、一瞬、すべてのカードを見ることができるようになっている。

めでたく、すべてのカードがそろうと、今までモノクロだった千幸ちゃんが、**カラー**になって色っぽさがグレードアップ。

ゲーム中、考え込んでいると「ねーっ、まあだぁ？」「早くやってよ！」なんて、**意味深**な言葉で、**せかされちゃう**のだ。

▲「今、パソコン通信に夢中なの」

▲カードが消えると、下からモノクロの千幸ちゃんが現われるのだ。ムフフ

▶ウ～ン、ランジェリー姿も、どうしてナカナカ

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★

●PC-88SRシリーズ
●7,800円（D）
●発売／英知出版
販売／宇宙企画

早川愛美のスネークキャンプ

●このゲームの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです

ヘビの出現するその瞬間にぶつかると即死!!

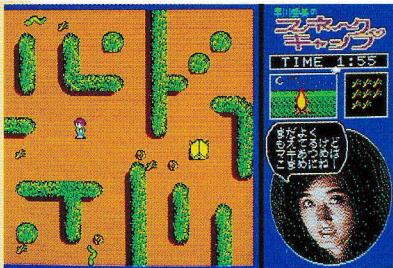
タキ火のマキに注意してヘビからテントを守れ

愛美(まなみ)ちゃんの泊まる**テント**に、**ヘビ**が入り込まないように、守ってあげる**アクションゲーム**。**タキ火**の火を消さないように、**マキ**を拾い集めながら、**石**を投げてヘビをやっつけ、ある**一定時間**を守りとおすと、愛美ちゃんがお礼として、美しい**デジダイズ画面**を見せてくれて、次の面へと進めるのだ。

ヘビは赤、青、黄緑と**3種類**いて、赤ヘビが動きが速くて要注意。タキ火のマキと同様、ヘビを倒す石も拾って集める。

キミを助けるアイテムとして、**クスリ**(飲むとヘビにやられない)、**ナメクジ**(一定時間、ヘビの動きを止められる)、**カマ**(一定時間、茂みを通り抜けられるようになる)が落ちているので、じょうずに使おう。

ヘビがテントに入るか、マキがなくなるか、キミがヘビに**かまれる**とゲームオーバー。キミは愛美ちゃんを守れるか!?

▶中央の男の子がキミで、右下の黄色いのが愛美ちゃんのいるテント。画面右側に残り時間と、マキの本数が表示されるのだヨ

▲マキや石は、外側から取っていくと、キャンプ場のまわりに、また表示される確率が高くて都合がいいのだ。ヘビは、外側から現われることが多いので、気をつけてね

▲各面をクリアするたびに、こんなふうに愛美ちゃんが、お礼としてサービスしてくれるから、男だったらガンバルっきゃない!!

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★

- PC-88SRシリーズ
- 7,800円(D)
- 発売/英知出版
  販売/宇宙企画

ポッキー

●このゲームの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです。

▶本館横で、メガネをなくして困っている中森みゆきちゃん。画面モードは、右側がコマンド選択欄で、その下が手に入れたブラ&パンTの数。グラフィックの下はメッセージ欄になっている

「男子選抜女子パンティ争奪獲得杯」で優勝を狙うコミカルADV

校長印のパンT&ブラを女子生徒から集めよう

画面写真を見てわかるとおり、と～ってもグラフィックがいい!! アイデアもシナリオもよくて、メッセージもオモシロくて、絶対**お勧め**の、**学園アドベンチャーゲーム**が、この『ポッキー』だ。

男女共学なのに、なぜか男子部、女子部に分かれている高校で、男子と女子の親睦をはかるため(!?)に、「**男子選抜女子パンティ争奪獲得杯**」を、校長先生が思いついた。**校長印**のついたパンTとブラジャーを身につけた3人の**女生徒**を、**学校内**で探し出し、**3組**の下着を集めるという、ウレシイ企画だ。

男子優勝者には、今後一切の**宿題免除**と、学校一の**美人教師**、**中野さゆり**先生との**一夜のデート**が、女子優勝者または下着を守り抜いた娘には、宿題免除と最高の内申書が、ごほうびなのだ。

熾烈な人選の結果、**中村とおる**、親野七光、槍魔栗三太の3人が、男子の代表となった。というわけで、キミは中村とおるとなって、**堂々と**女の子を脱がしたり、下着集めができるのだ!!

学校内は、大きく分けて**7か所**をまわれる。まずは、**本館横**で、オシリの大きい**中森みゆき**ちゃんに会おう。

彼女は、何かをなくして困っているから、心にとめておいて、**室内プール**へ行ってみようかな。

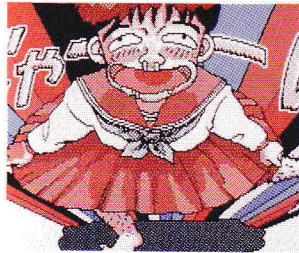
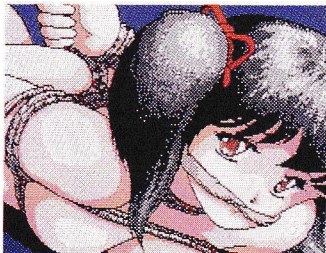
室内プールでは、なんと**メガネ**の犬が、浮き輪をつけて泳いでる。でも、キミはカナヅチなので、今はアキラメなさいね。

更衣室へ行くと、**伊藤かすみ**ちゃんが、ロープで縛られてい

▲明奈ちゃんは、校長印のパンT&ブラを身につけている娘を教えてくれる

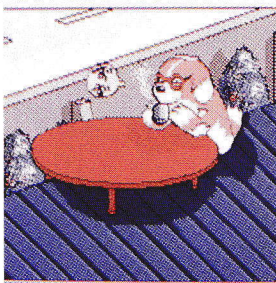
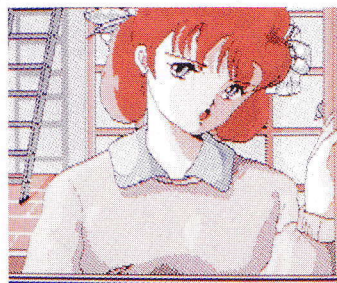
▲メガネをかけて浮き輪をつけて、変な犬。メ、メガネ!?

▲室内プールで優雅に泳いでいるのは上条明奈ちゃん♡

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★★

▲ハヒフへ、へ、変態だぁーっ！ と驚いているキミ。これが主人公の中村とおる、つまりキミなのダヨ。トホホ

▲伊藤かすみちゃんがロープで縛られている。いったい、どーしたの？ ここで彼女を助けておくと、後で彼女は……

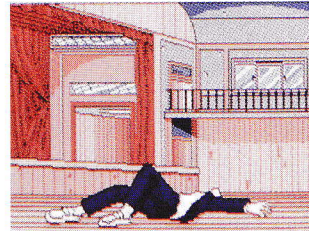
●PC-98VM／UV以降、PC-88SRシリーズ、MSX2
●7,800円(D)、6,800円(D／MSX2)
●ポニーテール・ソフト

ここには大切な物が…

▲メガネの似合う中森みゆきちゃん♡　彼女の前で、タバコを吸おうとすると、ラ○ターをくれるのだ。よく気がつくいい娘だなあ

▲どこかで見た犬だな。お茶なんか飲んじゃって、まあ。お茶菓子に、肉マンなんかどうかな!?

▲この女の子に会うためには、キミはセー○一服を着ていなくてはならないのダ。彼女の後ろをよ～く見てみると、左奥のほうに……

体育館へ行こう

▲ねえ、田中早苗ちゃん♡　こんな所で何しているの？　そう、かくれんぼ!?　エッ、コレ、くれるの？　ありがとう。でも、いちおう校長印のパンTかどうか、確かめさせてネ、ネ♡

▲オォーッ、この写真は。黒木ひとみちゃんじゃないか。ひとりH♡なんて、まあモッタイナイ!?

▲アレッ、誰か倒れているゾ。な～んだ、親野七光じゃないか。こいつは、もう校長印のパンTを手に入れたのかな？　しかし、いい学生服を着てるなあ。欲しいなぁ、コレ……。いいなぁ、コレ……

るので助けてあげよう。この時、彼女に頼まれた物を取って、**着てしまおうネ**。

すると、**用務員室**へ行った時に、中の女の子がドアを開けて、入れてくれるハズだ。ここでは**○シゴ**を借りておこう。

体育館へ行くと、親野七光が気絶している。彼の**持ち物**をもらったら、ついでに**着替えて**おこうかな。

体育館からは、**体育用具室**へ行ける。ここには、**田中早苗**ちゃんが隠れていて、キミに**美味しそうな物**をくれるハズだ。念のために、校長印の下着の娘かどうか、チェックしてみようかな。

すると、何てこったい、**貞操帯**でガードをしているじゃないか!!　これじゃあ、どこかで**鍵**を手に入れなくちゃあネエ。

山吹さくら先生の色気にキミの理性がふっとぶ

宿直室では、屋根に**登って**みようかナ。アイツが、お茶してるから、早苗ちゃんからもらった物をあげてみよう。これで、みゆきちゃんの捜し物が手に入った。

それを、みゆきちゃんに返してあげると、不良のキミは**一服**したくなった。すると彼女が、お礼に**火種**をくれるから、ありがたくもらっておきなさいネ。

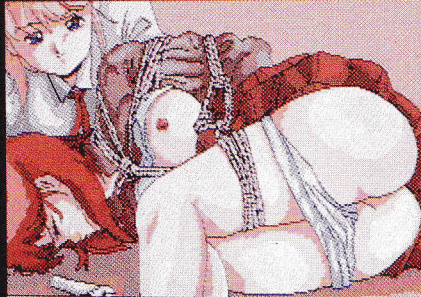
さて、いよいよ本館横の階段を上って、**本館**へ入ろうか。2階には4つの**教室**があるから、**机**を調べてみようネ。

1階の**職員室**の**山吹さくら**先生には、キミの心の命ずるまま、素直に抱きつこう。**今井美紀**ちゃんに、トンカチで殴られても、後でまた先生に会って、ムフフ

▲女の子が倒れているゾ。どーしたのかな？　とりあえず、助けてあげなくちゃネ。この娘にダマサレタ！　と思ったキミは、人生経験が浅いネ。この娘のおかげで、早苗ちゃんの居場所がわかるんだから

職員室で……

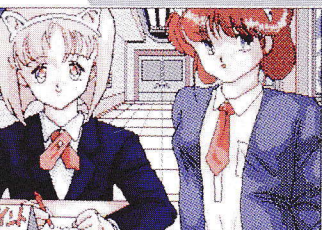
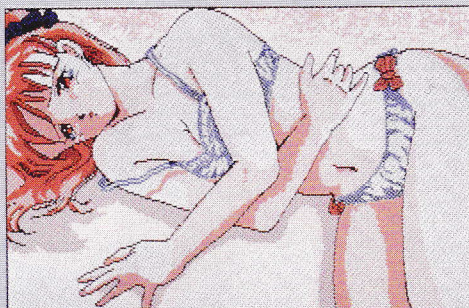
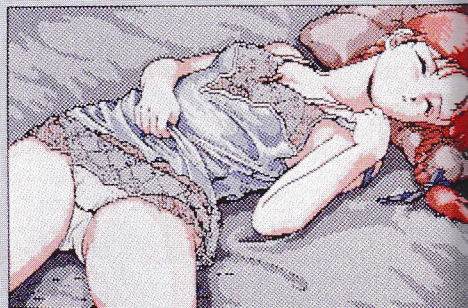
▲や、山吹さくら先生!!　先生の気持ちとオトナの色気に応えるには、アブナイお道具しかない！

美術室で……

▲コラ、コラ。まだ若いのに、何が不満だっていうの？　ローソクなんかたらしちゃってぇ…

▲コラーッ、校長ーっ。校長室に女生徒連れ込んで、何してるんダヨォ。そんなウレシ、いや、アブナイお道具で

放送室で……

▲黒木ひとみちゃん♡　トイレで手に入れたモノを使うと、この娘に会える。例のムフフの写真を見せて、いろいろ頼んで(命令して!?)みようかナ。いろいろネ

▲今井美紀ちゃん♡　キミは、どーやって、トイレのドアを開けたンでしょ？　彼女は驚いて、とてもイイモノを投げてくれるゾ

▲キミが、無事に校長印のパンT＆ブラを集めると、本物かどうか確認するから、見せろと言ってくる女の子たち。何かヘンだなあ…

▲宿直室に隠れていた早苗ちゃんを見一つけたっと。さくら先生からもらったナニで、彼女の貞操帯をはずしてみると…

▲保健室の奥のベッドで、校長印のパンTをはいている、くるみちゃんを発見したよ～ん。科学室で手に入れたアレで…

♡の続きはできるから、メゲないように。

殴られて気絶したキミは、廊下で気がつくので、職員室の隣の**保健室**へ、優勝のごほうびの**中野さゆり**先生を訪ねてみようかな。先生は、なぜか室内を調べることを許してくれない。アヤシイなあ…。

とりあえず、校内の捜索(!?)を続けよう。**トイレ**では美紀ちゃんが、用を足してる。キミはトンカチの復讐とばかりに、**教室**で見つけた物を使って、トイレの**ドアを開けて**しまうのだ(ウー、なんて**大胆なヤツ**なんだ、キミは!!)。

驚いた彼女は、キミに何かを投げつけてくるから、もらっておこうネ。

一度トイレを**出た**キミは、また彼女にジャマをされちゃあ、かなわんと、彼女をトイレに**閉じ込めて**しまった。

3階の**放送室**は、美紀ちゃんにもらった物でドアを開けよう。中に**黒木ひとみ**ちゃんがいるから、あの**写真**を見せて、イロイロお願いしてみようかナ。彼女から、**1組め**の下着がもらえるからネ。

ゲームの後半は、この見開きページの写真を参考に、自分で解いてチョーダイ。

◀先生たちも女生徒たちも、み～んな、みんなカワユイけれど、やっぱりこの娘がイチバンだよね

筋肉図鑑を見ながら着色!!

去年の8月ごろ、友人から「楽だ」「天国だ」などという甘言に誘われ、ポニーテール・ソフトに入ったのですが、友人の話とは逆にそれは、まさに地獄絵そのものでした。

グラフィックのスタッフも、10名ほどいたのですが、一部のデザイナーが、あまりにもレベルの高い絵を描いていくので、他のデザイナーがついていけず、1人、2人とやめていき、結局、残った3名で、グラフィックを仕上げることになりました。

3人だけになってからというもの、グラフィックに関しては、かなりこだわったのです。

1人が、「俺の絵の影は3段だ!」と言えば、もう1人が「俺の絵の影は4段だ!!」などとこだわり、まったく収拾のつかない状態に……。

それからは、ポニーテール・ソフトでは、筋肉図鑑を見ながら着色する者や、アニメ誌を見ながら着色する者が、大勢います。

今、ポニーテール・ソフトは、PC-88版の限界に挑んでいます。

ポニーテール・ソフト　N

GAL WARS きゃぴきゃぴるん♡

（ギャル ウォーズ）

●このゲームの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです

戦闘級本格派SLG（シミュレーションゲーム）!? 戦闘に勝てばモチロン敵の美少女大将たちが…

10人の美少女戦士がキミの命令で突撃する!! 敵の砦を落とすか敵戦士を全滅させれば勝ち

ついに出ました、本格(!?)**戦闘シミュレーション**美少女ゲーム!! 美少女ゲームで、シミュレーション風のものは、意外と**少ない**ので、これから、もっと発売されてほしいタイプのゲームだね。

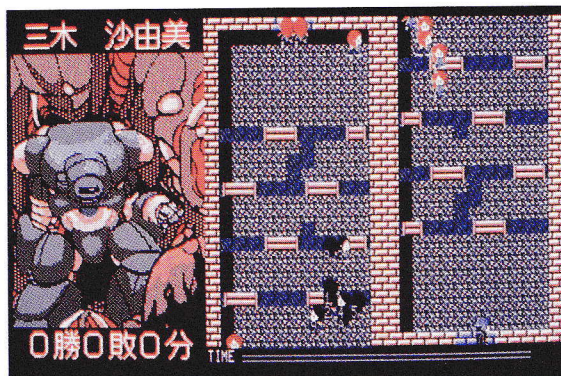
ソォークト帝国の王女、マジャ姫に連れ去られたテクノ王国の王女、フォリス姫を**救出**するために、キミは王国の**美少女戦士部隊の司令**となって、マジャ姫の**8つの美少女戦士部隊**と戦うのだ!!

という設定なのだが、要するに美少女部隊を**編成**して、**戦略**を授け、戦闘に勝つと**敵の大将**（もちろん、かわいい女の子たち♡）が、だんだん**薄着**になり、**お金**ももらえる——というゲームなのだ。

で、どこがシミュレーションしているかというと、**敵部隊の編成**と、**攻撃・防衛の戦略**、**地形**を考えて、自軍の部隊編成と戦略をたてるのだが、これが、なかなかムズイ。なかなか、**勝てない!!**

ステージは全部で**8面**あり、ステージごとに地形と敵部隊の**大将**が替わる。各ステージは**15戦まで**できて、キミが先に**6勝**すると、次のステージへ進める。

5 戦闘モード

▶ステージ一の一戦め。画面の右3分の2が戦闘フィールドで、二分割されて横に並べた状態で表示される。右下がキミの砦で、中央上が敵の砦。フィールドの地形は、8ステージ全部違うんだゾ

戦闘の準備

1 ▲美少女戦士紹介所。ここで各階級の戦士を雇う。誰にしようか？

2 ▲現在の戦士の一覧表。重歩兵、重騎兵、軍曹以上は昇進組なのだ

3 ▲出撃命令モード。名前の後ろの小さな数字は、勝ち残った回数。その後ろの数字は体力

4 ▲戦略ミーティングモード。各人に作戦を与える。画面右下には地形の縮図が表示される

項目	評価
グラフィック	★★★★
美少女度	★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★★

●PC-88SRシリーズ
●6,800円(D)
●テクノポリスソフト

戦闘の結果 6

▲敵戦士を全滅させるか敵の砦に入るとキミの勝ち。体力のなくなった戦士は紹介所に帰っちゃう

7 司令!! 「冴子」が「重歩兵」になりましたぞ!

▲砦を落とすと昇進(レベルアップ)するゾ!

ごほうび♡ 8

▶色っぽい恵美ちゃん

▲大胆な安藤美保ちゃん

▲健康的な小谷未来ちゃん

▶かわゆい沙由美ちゃん

▶セーラー服姿もかわいい真奈美ちゃん

▲ロリータの美奈斗ちゃん

戦士のレベルアップには敵の砦を落とす作戦を…

初めに、**美少女戦士紹介所**で、キミの好きな名前の戦士を**雇う**のだ。戦士には、歩兵、騎兵など**5つの階級**があり、攻撃力や移動スピードなど、能力も異なり、雇う金額も**違う**。

あらかじめ、敵部隊10人の**階級**と**隊列**、戦闘要員と守備要員の**構成**が表示されるので、それを参考に、雇う戦士の階級や人数を決めよう。

次に**出撃命令**を下す。戦闘に出られるのは**4階級**だけなので、敵の構成を考えながら階級を決め、**10人**の戦士を選ぼう。

それから、一人一人に行動、方向、隊列の3つの戦略を授ける。

行動は、攻撃、特攻、(砦の)防衛など6種類ある。**方向**は、障害物にあたった時に、どちらに向かうかの命令。**隊列**は横2列に5人ずつ並ぶ時の位置で、これらの**3つの命令**を、いかに上手に**組み合わせるか**が、キミの、司令としての腕のみせどころだ。

さて、ここまでで、キミのお仕事は終わり。あとは、かわいい美少女戦士たちが、フィールドをどんどん(勝手に!?)**進軍**していくから、「麗奈、曲がらず、まっすぐ進め!」とか「舞、早く砦を落とせ!!」なんて、応援していればいいの♡

敵を**全滅**させるか、敵の**砦**に味方の一人が入れば、キミの勝ちだ。もし、キミが負けた時には、お金を**払って**許してもらう。制限時間内に決着がつかなければ、**引き分け**ということもある。

敵の砦を落とすと、その女の子は**昇進**(レベルアップ)して、体力、攻撃力などが**増える**ので、全滅させるよりも砦を落とす作戦を考えたいネ。

かるいゲームになるはずが

こんにちは、テクノポリスソフトのストローです。いつも応援してくれて、ありがとね!

え〜と、このゲームなんだけど、テクノポリとテクノポリソフトにいたみんなで、ソフトを1本作ろうってことになって、ぐちゃっと作ったソフトです。

CGのほうは、マンガ家の矢野健太郎先生、佐藤元先生、同人ソフトで有名な、すみよしさんとかY人師匠が、がんばって描いてくれました。

で、作り始めたんですけど、最初は、もうちょっと、か〜るいゲームになるはずだったのに、いろいろしてるうちに、本格的なシミュレーションになっちゃったんですねぇ。でも、操作を覚えるまでは、ちょっと難しいんだけど、一度この戦闘のおもしろさを知ったら、病みつきになっちゃうわよ!

今度、もうちょっと操作とかを練り直して、IIを作ろうかなって話してるんで、期待しててね!

あ! こんなにしてほしいなんていうお手紙もらえたら、ストロー、うれしいなぁ〜。

テクノポリスソフト　ストロー

●**美少女戦士の昇進**●昇進できるのは、歩兵と騎兵だけ。歩兵は重歩兵に、騎兵は重騎兵に昇進する。それ以降は軍曹、大尉、大佐まで昇進する。勝利を5回経験しても昇進できるが、敵にやられて体力が0(ゼロ)になると、その娘は美少女戦士紹介所に帰ってしまう。次に雇う時には、その勝利経験回数は0回になってしまうので、砦を落とさせるほうが、おトクだ

世紀末種蒔伝説 少女遊戯

●このゲームの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです

キャラクターも設定もみんなどこかで見たよーなパロディADV(アドベンチャー)だぁ

▶右上に会話する相手などが表示されるサブ画面、その下は番号入力のコマンド選択欄だ。養父の墓標の前で話す主人公ケンタロウと、妹のユリコ

妹ユリコが連れ去られた 敵はロリータ侵攻隊だ

第1回グレイト・シナリオコンテストの最優秀賞を、**アドベンチャーゲーム化**したもので、タイトルや画面写真からもわかると思うけれど、「北○の拳」をはじめ、いろいろなマンガ、テレビドラマ、アニメなどの**パロディ**になっているのだ。

グラフィックも、メッセージも**過激**で、笑わせてくれるセリフも、いっぱいあって、ストーリーやアイデアなどは、文句なく楽しめる(**本格的**なアドベンチャーゲームを楽しみたい人や、**パロディの元**がわからない人には、このオカシサは**半減**するかもしれないけれどネ♡)。

▲ロリータ侵攻隊の5人衆の一人、風のユーイに敗れたケンタロウと、侵攻隊に捕まえられたユリコ

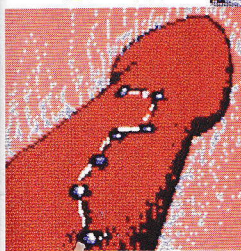
物語は**90年代初頭**。60パーセント以上の男性が**イ○ポ**になって、女性たちは欲求不満のはけ口を**破壊**に求め、**狂暴化**していた。主人公の**ケンタロウ**は、幸いイ○ポではなく、養父の遺言で、性に狂った女性たちに、**女の歓び**(よろこ)(=男の愛)を教え、**この世界を救おう**と決意した!!

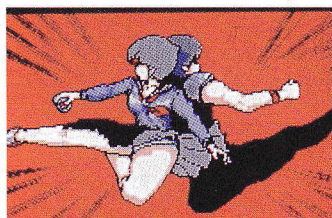
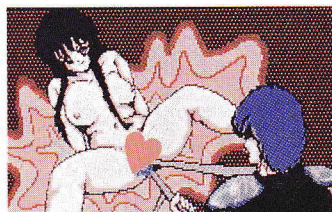
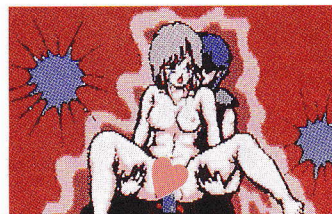
そんな時、**ロリータ侵攻隊**(ロリ侵隊)の**5人衆**の一人、**風のユーイ**が、ケンタロウの妹、**ユリコ**を連れ去ろうとする。ロリ侵隊は、少女を誘拐してはレズにして、奴隷にして働かせているという。

ユリコを守り、ユーイに女の歓びを教えるため、ケンタロウ(つまりキミ)はユーイと戦うが、彼女の**ヨーヨー**と**フィンガーテクニック**の前に、1秒間に6回もイッてしまい、敗れ去る。ユリコは、ロリ侵隊に連れ去られた。

3か月後、ある老人に助けられたキミは、単身、ロリ侵隊の**本部**へと向かった。

グラフィック	★★★
美少女度	★★
過激度	★★★★
総合評価	★★★

▼パワーアップしたケンタロウの光り輝く秘密はコレ。なんと、北斗七星形に埋め込まれた真珠!!

▲連れ去られたユリコを助けるため、敵の基地で再度、風のユーイに挑むケンタロウ。ユーイがヨーヨーで、ケンタロウのズボンを引き裂くと、ナニから光が…

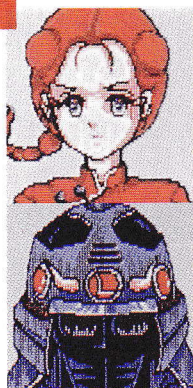
●PC-98・88SRシリーズ、MSX2
●7,800円(D)
●グレイト

◀風のユーイ。ヨーヨーと指技が必殺技

◀谷のナウカ。反戦平和主義者で無抵抗

◀林のミンメイ。トンファーの形に注目

◀雲のジュネ。空中殺法が得意技の少女

◀炎のシュンレイ。後ろの棺の中には?

◀ロリータ侵攻隊の将。その正体は……

5 人衆に愛と歓びを教えキミは世界を救えるか

ロリ侵隊の本部、**ロリータワー**の前には、風のユーイとその軍団が、キミを待ちかまえていた。ユーイは言う。ユリコは、ロリ侵隊のボス「**将**」とともに、タワーの**最上階**にいる。そして、最上階へ行くためには、各階にいる5人衆を倒さねばならない、と……。

かくしてキミは、ユーイと再び**戦う**のであった。ユーイのヨーヨーが、キミのズボンの前を**引き裂いた**。すると見よ!! 中からとび出したキミの○ン○ンには、7つの**真珠**が埋め込まれ、サンゼンと**光り輝いて**いるのであった!!

とびかかってきたユーイの体を反転させると、キミはスカートをまくり、北斗七真珠(!?)入りのナニを、後ろから彼女に……。ユーイに話を聞くには、**横攻め**3回、**左ひねり**2回で**腰**を動かそうネ。

風のユーイに**愛**を教えたキミを、タワーの1階で待っていたのは、拳法着を着た少女だった。彼女の名は、**林のミンメイ**。手にする武器は、先端が○ン○ンの形をした**トンファー**だ。ミンメイは、このトンファーで、キミの**オシリ**を狙って突いてくる(アーア、アブネエなあ)。

右へ上へと、オシリを振ってトンファーをかわし、彼女のスキをついて、キミはトンファーをはらい落とした。彼女を裸にしたキミは、トンファーを彼女の前と後ろの大切な所へ○○して○○した。

だが、彼女は**不感症**だった。このままでは攻め疲れて、やがて負けてしまう。キミは作戦をかえて、ミンメイに**やさしく**、そして**強くキス**をしだした。キミの**愛**で、彼女の不感症を治してやるのだ。

愛に目覚めたミンメイを残し、2階に上ったキミは、3つの**棺**の前で瞑想している少女、**炎のシュンレイ**と戦うことになる。彼女が**呪文**を唱えると……。

キミはユリコを救出し、愛を忘れた女たちを導いて、**世紀末救世主**となれるか。

◀空中での……ック合戦。このわ……秒の間に6発も……ちゃう!

◀先端が○○の形をした張り型……ファーを奪って逆襲……か……

◀3体の……ダチワイフが、……イの呪文でキミに襲いかかる!!

◀戦いは……幸を生むだけ、とうナウカにも、愛を教え……のダ♡

◀宙に舞ったジュネは、その……テクニックでキミを……ゴく!!

バグの中にプログラムが…

……死ぬ、死ぬ、死ぬ、死ぬ、さらに死ぬ。

もう、この一言に尽きました。え? 何のことかって? 決まってるでしょう、『少女遊戯』の制作のことですよー。

たいしたシナリオじゃなかったって? デバッグの話ですよ。まさか、オレも一晩で考えたストーリーを、1か月もデバッグすることになるとは思わなかったもんなー。

いや、バグる、バグる。バグの中にプログラムがあるんじゃないかと思うくらい。

納期から数日遅れて届いたマスター起動したとたんに、止まっちまったんだもんなー。

リスト出して、あちこちイジって修整リストを送ってさ、次の日届いた修整版が、初期版とまったく同じバグを出した時には、もう笑っちゃったよなー。

シナリオライターって、イコール、テストプレイヤーのことだったのね。……でも、オ○ガシステムの酒井さんて、とってもいい人ですよ。フォローも忘れない。

グレイトの……るぅしぇクン

あずさ 108事務所

●このゲームの画面写真はＰＣ-98用ディスクのものです

女子高が物語の舞台で主人公が女性探偵とくれば当然♡は女の子同士

▲依頼人の白井ゆま。聖アトリア学院の１年生で、あずさの親戚

▲あずさの事務所からゲームはスタート。後ろにいるのは助手の信介クン。画面右側の小さな四角はアイテム欄だよ

女子高の寮で起きた連続レ○プ事件の謎を解く

私、**私立探偵**の**峰あずさ**、21歳。親戚の**白井ゆま**の頼みで、彼女の女子高の寮で起きた事件を調べることになったの。その事件って、どうやら**連続レ○プ事件**らしいの。

私の事務所で、ゆまと待ち合わせて、女子高へ行く約束なんだけど、「ゆまの奴、遅いなあー」なんて、**時計**と**ドア**を交互にニランでいると、やっと来た。

さっそく、ゆまと一緒に**聖アトリア学院**へ行って、校長先生から、被害者の生徒たち**3人の写真**をもらい、寮のゆまの部屋へ行ったの。私、童顔だから、生徒になりすまして、調べてみるつもりなんだ。制服に**着がえ**たら、ゆまのルームメイトの**りょう子**さんに挨拶をしに、**食堂**へ行きましょ。

りょう子さんは、手がかりになるようなこと、何も知らなかったけれど、寮長の**さやか**さんを紹介してくれたわ。でも、さやかさんも、詳しいことは知らないみたい。被害者の3人が、何も話さないんですって……。彼女たちにしてみれば、無理もないことだけれど、ね。

ゆまに**相談**すると、彼女たちに会ってみたら、と言ってくれた。さやかさんが、「ゆまに話がある」というので、私、一人で、彼女たちの部屋へ行くことにしたの。

でも、被害者の**橋本くみ**は、何も話してくれないし、**久藤えつこ**は「いい体(カラダ)してるのね♡」なんて、私の上にのしかかってくるし……。**そんな趣味**ないってば、私は!! まったく、もう……。

でも、3人めの**佐川はつみ**にも、「事件のこと、教えてあげてもいいけど、**お・ね・が・い♡**」と迫られた時には、私、**覚悟を決めたわ!!** これも、事件解決のためですもの。**しかたがないワ**。いらっしゃい……はつみちゃん♡

▼久藤えつこ、高校２年

♡♡事件の被害者たち

▲橋本くみ、高校１年。これはオープニングの１シーン。さて、彼女のお口にあるのは何でしょうねえ？

▲佐川はつみ、高校１年。かわいい顔して、バ○ブなんか持ってるイケナ〜イ娘なんだ

グラフィック	★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★★
総合評価	★★★

●ＰＣ-98シリーズ(旧98、Ｕ、ＵII、ＬＴ不可)
ＰＣ-88ＳＲシリーズ
●7,000円(Ｄ、税込)(通信販売のみ)
●アグミックス

あずさ流尋問術

▲もう少し、ジラしちゃおうかな？　ねえ、えつこちゃん

▲はつみちゃん、素直にお話してくれたら、もっとイ・イ・コ・トしてあげる♡

被害者の橋本くみがはつみを♡した!?

せっかく、私が趣味を曲げてお相手してあげたのに、この娘、くみに襲われた、なんて言うのよ。橋本くみは、**第一の被害者**じゃないのよー、もうっ。

久藤えつこのほうが、もっと詳しく知っていると言う、はつみの言葉を信じて、私、また、**えつこの部屋**へやって来た。

はつみにもらった**バ〇ブ**を、えつこに**見せたら**「おいしそ♡」だって。子供のくせに……。ヨーシ、お姉さんを**ナメルなよー**。覚悟を決めたんだからネ、私……。

「次のターゲットは、白井ゆまよ」えつこは、とんでもないことを言いだしたの。何でアンタが、そんなことを知ってるのよーっ。でも、今はとりあえず、ゆまを探さなくちゃ……。**食堂**へ行って、りょう子さんに理由を話し、2人で手分けして探すことにしたの。

校庭の片隅にある**物置**の中から、誰かの声がするわ。かぼそいけれど、ゆまの声みたい。中に入ると、くみさんが、ゆまを……。私の姿を見て、くみは逃げて行った。やっぱり、彼女が犯人かしら？

ゆまが心配だったので、とりあえず彼女を連れて**寮の部屋**に戻ったの。そして、りょう子さんと3人で、**お茶**を飲みながら、今後の対策を話し合っていたのだけれど、なぜか、気が遠くなってきて……。

気がつくと、ゆまと私、**ロープ**で縛られていて、**真犯人**が私たち2人を……。でも、私、覚悟を決めたんだからネ!!

罠にはまったあずさ&ゆま！

▶犯人に捕まりロープで縛られた、あずさとゆま。階段を降りてくるのは…

▲快楽のトリコにされる!?

▲犯人の一人と、あずさ姉

▼ロープで両手を後ろ手に縛られ、主犯のなすがままに♡♡♡されてしまうあずさ姉。「今に、もっと欲しくなるわよ♡」と主犯の手と舌が、あずさの……

▲ゆまちゃんと、橋本くみちゃん。あずさ姉を放っておいて、こんな所で何をしてるの、ゆまちゃん？　胸なんか、はだけちゃって…

原画を見られる役得がある

『あずさ108事務所』は、システム的には、ほとんど『サッちゃんの大冒険』と共有できるものだったので、比較的スムーズにいったほうだと思います。

にもかかわらず、不出来なプログラマーは、おバカなバグを出したり、セリフを編集しているうちに、ごっそり消してしまったり……。

次から次へと出てくるバグの嵐にパニックしながらも、日々戦っておりました。これもすべて、私のせいです。

さて、アグミックスの基本であるスキャナ入力のグラフィックス。これは、マンガ家さんの原画をそのまま使用するので、めったに見ることができない原画を見られる――という恩恵を受けました。

これを、ゲームにそのままの雰囲気でもってくるのは、本当に難しい作業です。

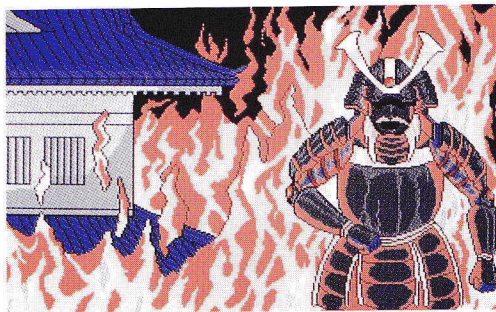
マンガ家さんには、ゲームのグラフィックスへの不満もあったとは思いますが、これからも、もっともっと、原画と変わらないものをお届けしたいですね。

アグミックス　久生・K(♀)

＊このゲームのPC-98用ディスクには、MS-DOSのVer. 2、11以上が必要です

艶談徳川興隆記 ごらくいん

●このゲームの画面写真はＰＣ－98用ディスクのものです

▲静香は徳川家康に、キミは豊臣秀吉に本能寺の変を知らせに行こう。秀吉は、キミを家来にしてくれるゾ

▲ゲームは本能寺の変からスタート。スペースキーを押すと、グラフィック画面下に選択コマンドとメッセージが交互に出てくる

あの春日局やお市の方、家康が登場するAVG(アドベンチャーゲーム)ソフトな♡もあるゾ

2作めは徳川幕府存続がキミと静香の目的だ!!

『艶談源平争乱記いろはにほへと』の**続編**。前作で、平安時代末期にタイムトラベルして、源頼朝、義経兄弟の歴史的地位を入れ替えた主人公の**東国武士**(ひがしくにたけし)は、静御前の子孫、**山本静香**と、タイムマシンのある学校のコンピュータルームで結ばれた。しかし、平安時代の歴史を変えたので、その後の**歴史が狂い**、**徳川幕府**が10年と続かなくなってしまったのだ。

そこで今回は、その歴史を**修正**するために、武士であるキミと静香が、再び**タイムトラベル**するというわけ。

物語は、炎に包まれた**本能寺**から始まる。本能寺の変だ。キミは**秀吉**に、静香は**家康**に信長の死を知らせる。みごと信長の敵(かたき)を討った秀吉は、キミに**ごほうび**をくれる。目先のHにとらわれないで、戦国武士らしく**城**をもらっておこう。すると秀吉は、**お市の方**も連れて行けと言ってくれる。

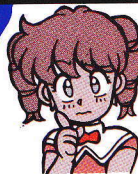
お市とのムフフ♡な生活も、つかの間、キミは秀吉から**謀反**の疑いをかけられ、お市は殺されてしまう。しかし、これは誤解から生じたことなので、歴史を元に戻すためにも、秀吉を**許して**やろう。

秀吉と家康の関係が気まずくなったら、キミは大坂へ行って、秀吉と会うように、家康を**説得**しよう。秀吉は、キミと家康を、**後継者**として認めてくれるはずだ。

秀吉から北条氏政、氏直親子討伐を命じられたら、**家康と協力**してガンバロウ。ごほうびに、キミを大坂城代に取り立ててくれて、ムフフ♡もオマケにつけてくれるから、**ストレートな髪の娘**を選ぼう(この娘は、お市の方の娘、**茶々**こと淀君なのだ)。

秀吉の命令で、家康は関東に移され、不満をもらしている時に、キミは**静香**と再会する。久しぶりに会えた2人は、つい♡♡♡しちゃうのだ。

さて、秀吉の死後、**関ヶ原の戦い**では、当然、**家康方**につくのだ。

グラフィック	★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★

●ＰＣ-98ＶＭ／ＵＶシリーズ、ＰＣ-88ＳＲシリーズ、Ｘ68シリーズ、Ｘ1ｔｕｒｂｏシリーズ、ＦＭ-77ＡＶシリーズ、ＭＳＸ２
●6,800円(Ｄ) ●全流通

徳川家安泰の体制固めは勢力拡大と♡のやり方

東軍に勝たせるためには、キミの力で小早川秀秋を**裏切らせよう**。終戦処理として、石田三成を**切腹**させると、家康は秀秋の動きを監視するよう、キミに命じる。任務をはたしつつ、キミはみやこと**春日局**ことお福の2人と、とても仲よし(♡)になってしまう（本能寺で生命を助けた斎藤利三の娘が、じつはお福で、春日局は将来、キミを助けてくれるゾ）。

秀秋を葬ることで、任務を終えて戻ると、家康は帝から**征夷大将軍**の位を授かってホクホクだった。

次は、いよいよ徳川幕府存続のために、徳川秀忠の**後継者を育成**しなくてはならない。秀忠に女性の悦ばせ方を伝授しよう（とくに、**お口**の使い方をネ）。後に、三代将軍家光となる**竹千代**が生まれるゾ。

これで、だいぶ歴史が修正できたが、将軍職を秀忠に譲るよう、家康を**説得**しておこう。

また、いずれ豊臣家と天下を争う時のために、徳川家の**勢力を拡大**しておかなくてはならない。

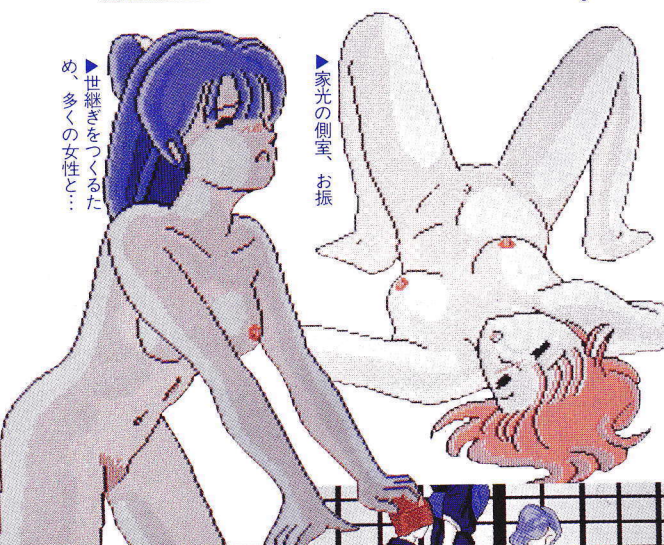
豊臣家の崩壊後、竹千代を早く世継ぎにしなくてはいけないのだが、その最終決定は将軍がするらしいので、**秀忠を味方**にしておこう。それには、竹千代の乳母となっている**お福に頼む**といいのだ。

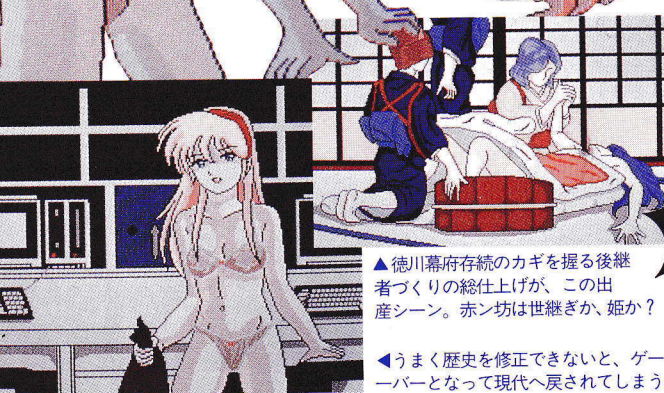
お福の**口と舌**のテクニックは、秀忠に効果があったが、決定権は大御所様となった家康にあると言う。キミが、家康に**正直**に話をしたことが功を奏して、秀忠は、竹千代の元服後に将軍職を譲ることに決まった。

竹千代が、将軍家光になってからは、またまた**後継者の育成**、つまり世継ぎをもうけさせることに専念しよう。家光に女性の**素晴らしさ**を教える適役は、やはり**お福**しかいないだろう。

ここまでくれば、あとは後継者の育成と、徳川家の勢力拡大に尽くせば、オーケーだよ。

◀秀吉の次には、家康を助けて徳川幕府の存続に力を貸してやろう

▶春日局こと、お福

▶家光の側室、お振

▶世継ぎをつくるため、多くの女性と…

▲徳川幕府存続のカギを握る後継者づくりの総仕上げが、この出産シーン。赤ン坊は世継ぎか、姫か？

◀うまく歴史を修正できないと、ゲームオーバーとなって現代へ戻されてしまうのだ

「歴史的事実が正解」の困難さ

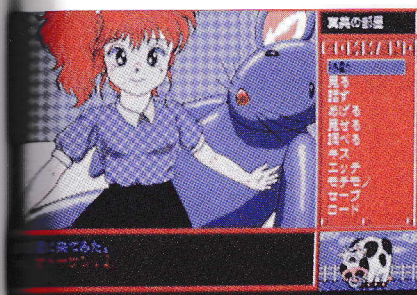
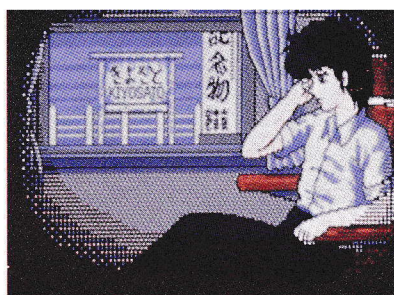
弊社の艶談歴史絵巻シリーズは、前作の『艶談源平争乱記いろはにほへと』も、そうだが、歴史的事実に、逸話や艶話を織り込んで、シナリオを構成している。

それだけに、まったく架空のオリジナル・シナリオでは考えられない苦労も多い。

というのも、人名ひとつをとっても、かなり有名な人物でなければ（とくに女性）、氏名不詳という人物も多く、また、それらの人物に対し、歴史家や小説家が、それぞれ名前をつけているのである。

また、このゲームで中心的役割をはたす「お福」、つまり「春日局」は、某テレビの主人公でもあるだけに、そこで大々的に語られることが、ゲーム中の事柄や名称と異なっていた場合、かりに、そちらが虚構であっても、一般の人はテレビを信じるのである。

となると、「歴史的事実が正解手順」という、このシリーズの制作意図から、離れてしまうからである。だが、われわれは今後も、このような困難をはねのけ、このシリーズの制作に執念を燃やしている。

全流通　H

▲神崎真美、12歳。神崎家でいちばん賢い小学生。画面モードは、右側がコマンド選択欄。画面下がメッセージ欄だ。右下の小さな牛は……

▲「僕の名前は神崎葉一、20歳。身長160cm、体重60kg。チョットやせすぎ」車窓の景色が、アニメーションで流れ去るオープニングシーン

ペンションストーリー 花の清里

●このゲームの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです

マルチエンディングと手軽!?にできるムフフ♡がうれしいミステリー

避暑地のひと夏の経験は殺人事件の捜査とH♡

ムフフ♡も、いっぱいしたいけど、ちゃんとアドベンチャーゲームしていて、おまけに**マルチエンディング**で、何回も遊べたらイイナー♡という**欲ばり**な人にお勧めなのが、このおしゃれなゲーム。

主人公の**神崎葉一**(つまりキミ)は、叔父さんからの手紙で、**清里の別荘**に招待された。そこには、かわゆい**3人のイトコ**(もちろん女の子)をはじめ、**6人の美女**が待っている。ウププ、ハ、ハーレムじゃあー、と喜んで出かけてみると、何と叔父さんは**浴室**で死んでいた!!

事故か、**自殺**か、それとも……。

定石どおり、ここは**現場検証**(?)をかねて、別荘内を調べながら、みんなの**話**を聞いてまわろう。

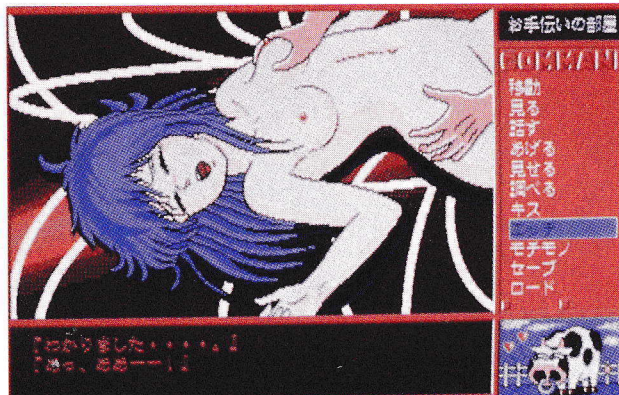
生前の叔父さんの様子を知ろうと、居間を通って**書斎**へ行くと、アレ、絨毯が**濡れてる**……。フーン、この書斎からは、別荘の裏にある**湖**に出られるのかぁ。

死体の発見された浴室も、見ておこうかな。オヤ、**脱衣所**の床も濡れているゾ。

と、こんなふうに調べてまわったら、次は、昨夜、叔父さんの死んだ時に、この別荘にいた叔母の**富恵**、イトコの**良夫**、**京子**、**悠梨**、**真実**の4人、メイドの**里絵**、悠梨の家庭教師の**宏美**に、話を聞いてみよう。

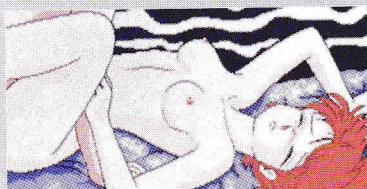
みんなは、叔父さんは**事故死**と言うけれど、小学生の真実だけは「殺されたと思う」と言う。よし、もう一度アチコチ調べてみようかな。脱衣所の床や、書斎の絨毯が濡れていたのも気になるし……。

別荘の全員に動機があるはたして事件の真相は

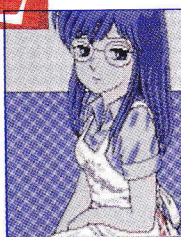
真実以外は、どうも、みんな何かを隠しているみたいだ。ここは、本心を聞き出すために、何とかみんなと**親密**にならなくちゃあ!! ということで、まずは悲しみに沈んでいる(はずの)富恵に**キス**すると、「アン、悪い子ね」なーんて、まんざらでもない様子。ヨーシ、もっと仲よくなろーっと、**Hコマンド**を選択すると、なんと叔母さんは、お口で「いいこと」し

▲画面右下の牛は、こんなシーンでキミの顔を映す鏡(!?)なのであった。ワハハ

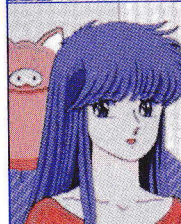
グラフィック	★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★★

●PC-98VM/UVシリーズ、PC-88SRシリーズ、MSX2
●7,800円(D) ●アダルティン

▲88-62-88のボリュームの宏美ちゃんと……

▲か、感激!! 何と京子ちゃんは初めてだった!!

▲いやがる悠梨ちゃんを、力づくでエイッと…

▲神崎富恵、36歳。13年前に叔父と再婚した。後妻。

▲神崎良夫、23歳。先妻の子供で、神崎家の長男

▲山本宏美、21歳。女子大生で、悠梨の家庭教師だ

▲神崎京子、19歳。先妻の子供で、神崎家の長女

▲平野里絵、20歳。神崎家のメイド。良夫の恋人!?

▲神崎悠梨、18歳。神崎家の次女。富恵の連れ子

てくれちゃう!!

ムフフ♡と味をしめたキミは、京子、宏美、里絵とも**仲よく**しちゃうのであった。こうして彼女たちとうちとけると、彼女たちも部屋を**調べさせて**くれて、手がかりになりそうな**品物**が集まる。この時手に入る品物は、ナイフ、水着、借用書、写真、時計の全部で5つ(この中の一つは別荘の外にある)。

これらの品物を、みんなに**見せて**話を聞いてみよう。神崎家の人間関係、家庭環境など、事件に関係のある**情報**が得られるはずだ。

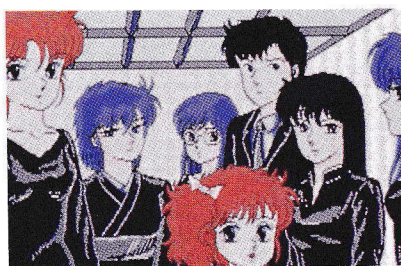
この時、それぞれの品物の持ち主が、「返してほしい」と言ってきても、話を全部聞けたと思うまでは、**返さない**ほうがいいヨ。

もう、これ以上聞き出せることがないと思ったら、品物を返してあげよう。すると、またまた、みんな何かを思い出して、昨夜の**アリバイ**など、いろいろなことを教えてくれるはずだ。

夫婦仲の悪かった叔父と叔母。メイドの里絵との**結婚**を、叔父に許してもらえなかった良夫。ふだんから叔父に**反抗**していた京子。義理の父親である叔父と**関係**のあったらしい悠梨。叔父に**借金**があった家庭教師の宏美。良夫との結婚を許してもらえないばかりではなく、**クビ**を言いわたされていた里絵など、殺人の**動機**となるようなことが、わかってくる。

翌日も、前日と同じように、みんなと**ウフフ♡**をしながら、情報と手がかりの品物を集めよう。

里絵がキミを起こしに来たら、**目ざめの♡♡**をしておこう(この時をのがすと、話を聞けないからね)。また、**入浴中**の真美には、昨日、**台所**で見つけたモノをあげると、大切な手がかりがもらえるゾ。

すべての情報と手がかりが手に入ると、犯人は誰か、警察に犯人を教えるかどうかなど、キミは**選択**を迫られて、**マルチエンディング**へと向かう。キミは、いくつのエンディングを味わえるかな〜?

▲マルチエンディングの1シーン。キミの努力と推理も力およばず、事件が迷宮入りになってしまうと、叔父さんのお葬式で終わる。はたして犯人は……?

女の子とは思わなかった!?

この『ペンションストーリー花の清里』は、わがアダルティンが世に送り出した、自信の本格アダルト推理アドベンチャーゲームです。限られた時間と、限られた予算(!?)で、「なるべくおもしろいものを作ろう」と、スタッフ全員で、がんばっていたのを覚えています。

じつは、このゲームのシナリオを書いたのは、高校を卒業したばかりの、若干18歳(当時)の女の子なんです。

うちの会社に投稿してくるんだから、ムサイ男だろうと、タカをくくっていたんだけど……。

履歴書を見るまで、女の子だとは思わなかった。けっこー、ボーイッシュな子なんで、電話で話していても気づかなかった。

今、思い出してみると、あの時は、電話での打ち合わせなんかで、「もっとイヤラしくしろよぉ〜」とか、平気で言っていたんだよなぁ。う〜、やべえ……。

このゲームをやると、女の子のエッチに対する考えがわかるかもしんない。

アダルティン　H

*このゲームのPC-98用ディスクには、MS-DOSのVer.2.11以上が必要です

Genji ゲンジ

●このゲームの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです

SFから妖怪、歴史まで何でも入っている欲ばりな平安王朝官能浪漫!!

▲平安の昔のある夜、都に近い北山の奥が奇怪に光った。この「ひかりもの」が、すべての事件の発端だ

▲犯され、心臓をえぐりとられて殺された朝顔の死体

▲本編の主人公、源氏中将。帝から朝顔殺人事件の捜査を、非公式に命じられる。帝の実弟だ

不気味な殺人事件に貴公子・光源氏が挑む

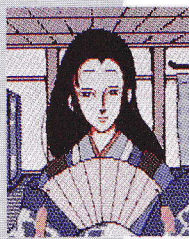
『妖姫伝』で、**オカルト**と**エロス**を融合してみせたホット・ビィが、**推理**、**SF**、**官能**、**怪奇**、そして**歴史**を融け合わせて、**王朝官能浪漫**アドベンチャーとでもいうべき、不思議な味わいを持たせたのが、このゲーム。こうした、ひと味違う感じのゲームが、もっと出てほしいネ。

時は**平安**の昔、都に近い**北山**の奥が、ある夜怪しく光った。そして、この「**ひかりもの**」から一か月後、桂川の河原で、皇族の**朝顔**が犯されたあげく、**心臓**をえぐりとられて殺された。

世上では、朝顔を口説きおとせなかったことに腹をたてた**源氏中将犯人説**と、その源氏の正妻、**葵の上**の嫉妬による犯行説が有力だった。事態を重く見た**帝**は、実弟である源氏(通称、光源氏の君)に、非公式に捜査を命じた。

キミは『源氏物語』の**光源氏**となって、この汚名を返上しなくてはならないのだ。

被害者の朝顔邸、源氏の正妻の葵の上、愛人の**六条御息所**や**夕顔**など、まずは身近な所からまわってみよう。ストーリーは凝っているけれど、ゲーム自体は難しくないので、**情報**や手がかりとなる**品物**が、**しぜんに集まるはず**だ(上手に伏線がはりめぐらされているので、情報や品物についてのメモをとると、ストーリーが楽しめるかもネ)。

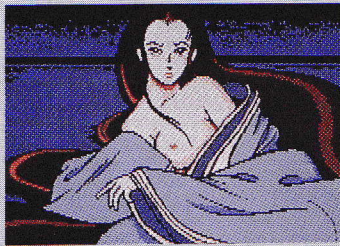
部下の**惟光**には、何でも**相談**してみよう。彼は、なかなかの**情報通**だからネ。

▲六条御息所。源氏の年上の愛人。才色兼備

▲夕顔。以前は頭中将の、今は源氏の愛人の一人

▲頭中将。源氏の正妻、葵の兄で、源氏の親友。事件の公式な捜査責任者

グラフィック	★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★★

●PC-98・88SRシリーズ、FM-77、X1シリーズ
●7,800円(D)
●HOT B

▲源氏の愛人の一人で源氏と同棲中の紫と、源氏の部下の惟光

▲葵の上。源氏の正妻で、左大臣の娘。世間のウワサでは、事件の有力容疑者の一人

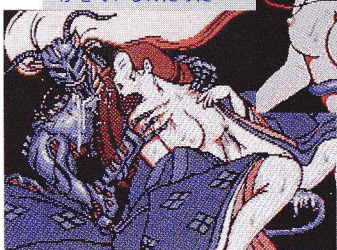
▲北山の密教道場、金剛寺の阿闍梨

▲楊貴妃。唐の玄宗皇帝の夫人

▲出雲の国の蛭鬼道宗家の老師

▲謎の旅の僧、次元。敵か味方か?

▼壮精鬼に犯される葵の上。しかし葵は、相手を源氏の君と思って身をまかせているのだった……

▲快楽にしびれている葵の肌にからみついているものは、何か!?

▲絶頂を迎えた葵の上の、豊かな左胸に見える三日月形のアザが、連続殺人の謎を解くカギだ

▲おぞましい妖怪、壮精鬼に襲われる紫。朝顔や葵のように、紫も犯され、心臓をえぐりとられてしまうのか？ 真犯人の狙いは？

15年前の「ひかりもの」がすべての謎を解くカギ

捜査を進めるうちに、源氏の目の前で、葵が**妖怪**に犯され、朝顔と同じように、心臓をえぐりとられて殺されてしまう。**第2の殺人**だ。そして、その直後、今度は六条が**失踪**する。

キミは六条の行方を求めて、出雲の**蛭鬼家**を訪ね、15年前にも「ひかりもの」のあったこと、妖怪蛭鬼や**呪術**、**妖剣**のことなど、六条の秘密以外にも、多くの情報と新たな謎に出合う。それらは、六条が妖怪を操っていることを示していた。六条が犯人なのか？ だが、**動機は？**

都に戻ったキミを待っていたのは、**第3の殺人**、夕顔殺しだった。しかし、死体は犯された形跡もなく、傷口には**小さな針**が、たくさん刺さっており、これまでとは、ちょっと様子が違っていた。この事件は、妖怪とは無関係なのだろうか。

六条の行方を探すキミは、ふとしたことから、事件のたびに現場で見かける旅の僧、**次元**が**嵐山観音堂**にいることを知る。観音堂に忍び込むと、そこには見たこともない装置が並んでいた。次元は、未来から来た時間局の**タイムパトロール員**だったのだ。

次元の話から、犯人が**未来人**であること、歴史を変えようと、妖怪を操って女を犯し、殺していることはわかったものの、多くの謎が、依然残されたままだ。

キミと次元は、朝顔邸に残されていた手がかりをもとに、タイムマシンで、**八世紀の中国**へととぶ。ここで**楊貴妃**に会って、妖怪**壮精鬼**の秘密と退治法を教えてもらうのだった。

平安時代に戻ってみると、今度は、何と紫が**行方不明**になっていた……。

情報などを得るたびに、ムフフ♡をしたい人、激しい絵を求めている人には、ちょっとモノ足りないかもしれないヨ。

▲金剛寺で見つけた、蛭鬼塚に代々伝わる妖怪退治の剣・アマノ剣で、妖怪蛭鬼をなぎ倒す源氏。破邪!!

▲グラフィックの色彩が反転する、ラスト近くの1シーン。ニードル・ガン（短針銃）で、源氏を狙う犯人。アマノ剣で立ち向かう源氏。源氏を援護すべく、レーザーガンを構える次元。はたして源氏の運命は

十二単のほうが感じるんだ

そもそも、コトの起こりは、『源氏物語』を素材にしたエンターテインメントゲームを作ろう」という社長の一言でした。

今、巷に出まわっている、へんちくりんなロリコンソフトは、どーも性に合わん。俺は『源氏物語』に出てくるような、十二単の才色兼備のほうが感じるんだぁ！ というのが、その理由らしいのですが、本当のところはわからずじまいです。

こうしてスタートした『Genji』には〝大人のエロスを漂わせた濡れ場を〟というコンセプトが掲げられましたが、これがナカナカうまくいきません。

散々苦労して仕上げたのですが、どうも、満足のいくようなものには、今ひとつ及ばなかったように思います。

それと、もっとも困ったのが、グラフィックオペレーターが女の子だったことで、恥ずかしがってエッチなシーンのオペレートが滞ってしまい、それはもう大変！

でも、まあ、よくやってくれたんじゃないかと思っています。

HOT B J

すてぃる・そーど FOR ADULT

●このゲームの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです

かわいい、おもしろい、遊びやすいと、3つそろったアクションRPG(ロールプレイングゲーム)

画面モードよ♡

▶ゲーム画面の全体。手に入れた宝石やアイテム、精神力と生命力のグラフが、右側に表示される

女悪魔インコーマを倒し5人の姫君を助けよう

「ちょっと古いんじゃない？」と、言われてしまいそーだけど、おもしろくて、かわいくて、遊びやすい**お勧め**(すす)ゲームだから、まだ遊んでいない人たちのために紹介しちゃう。

グラフィックもかわいいし、あしたのジョーや、ルパン三世などの**パロディ**のモンスターも、笑わしてくれちゃうし、迷路も、**ほどほど**に悩むトリックや、トラップが生きているし、制作スタッフが、楽しみながら作ったという感じのするアクションRPGだ。

フォルファラールは、**5つ**の国から成る平和な世界だったが、ある日、**女悪魔インコーマ**に制圧され、各国のお姫さまは、その美しさの故(ゆえ)に、**囚(とら)われの身**となってしまった。**例によって(!?)**キミは勇者となって、インコーマを倒し、姫たちを救い出して、フォルファラールに平和を取り戻すわけだ。

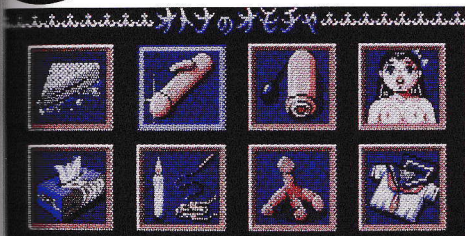
ただし、この勇者は、とびっきりカワユ～イ**女の子**♡ なのであった。

インコーマを倒すためには、**全5面**のそれぞれの**ボスキャラ**を倒し、お姫さまを一人ずつ、助け出さなくてはならない。このボスキャラが、また愉快で、**バニーガール**や、**おデブの女子高生**になっているんだ。

これらのボスキャラは、各面の**赤い扉**の部屋にいて、この扉を開けるためには、迷路のアチコチに置かれている、**5つの宝石**を集めなくてはいけないのだ。

モンスターを倒して、経験値と、お金とアイテムを稼ぎながら、5つの宝石を集めたら、その面にある何かに**タッチ**すると、赤い扉が開いて、ボスキャラとのご対面(?・)となるのだ。この扉を開く**スイッチ**は、**神像**や、壁に埋め込まれた**宝石**など、面によって違う。

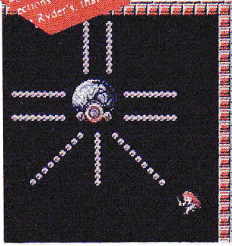
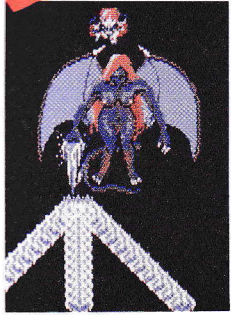
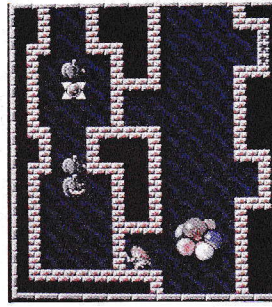
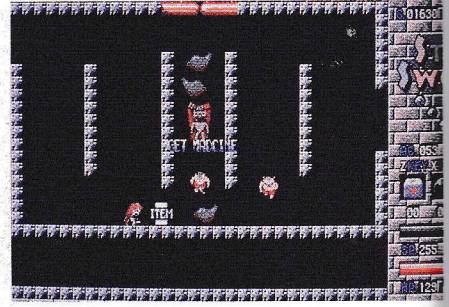
各面のトラップも、キノコや鏡を使った**ワープ**や、**伸縮する壁**（触わると体力が低下する。面によっては、

謎の「成人玩具商」のオジサマ

▲オジサンの商売もん。上段左から、コンニャク、こけし君、スッポンコキ丸、ダッチ花子。下段左から、ディッシュ、SM3点セット、八つ又コケシャー、セーラー服。ナニに使うのかな……なんてネ!!

▲各面をクリアすると出てくる「オトナのオモチャ屋」のオジサン。ヨダレたらして、アブナそーなオッサン

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★★★

●PC-88SRシリーズ
●4,800円(D)
●フェアリーテール

▲こいつが憎っくきインコーマだ!!

▲5面のボスキャラ。小さい弾を四方八方に射ちながら、キミに迫ってくる手強いモンスター

▲こちらは3面の一部分。左上に宝石が見えるネ。隠されたスイッチに触わると、通路が開くのだが

▲1面の1室。上方の赤い扉が、ボスキャラの部屋への入り口だ。5つの宝石を集め、中央の像を触わると扉が開く。これはアイテムの表示が出たところ

ある物を触わると、伸縮が止まったり、消えてなくなる)、**隠し扉**など、いろいろ楽しませてくれる。

ボスキャラはこう攻めろ ちょっとだけおヒント

各面の迷路のトラップや、トリックは、キミの楽しみのために省略して、ここでは、ボスキャラの**攻略法**を、チョットだけ教えちゃおう。

1面のボスキャラは、細長い体に、長い手足の頭でっかちで、昔のSF映画に出てくる**宇宙人**のようなヤツ。

何回戦っても、**4匹**の小さいモンスターに**分身(?)**されちゃって勝てない! という人は、**頭**を狙って、剣を振りまわしてみましょ♡ 上から狙うか、右からか、左からか、方向は自分で試して見つけてネ。

2面のボスキャラは、**セーラー服**の女子高生。ただし、**小錦**みたいなおデブちゃん。コイツは、**肩**を狙ってみよう。どっちの肩かは、やっぱりナイショ♡

3面には、ボスキャラではないけれど、手強いヤツがいるので、教えちゃう。

風船の固まりみたいなヤツが、細長い通路を往復していて、通るのをジャマしている。コイツは、ちょっと触わっただけで、アッという間にやられてしまうし、ハッキリ言って、**倒せません!!** 通路の**凹み**を利用して、**爆弾**を使って通り抜けるしか方法がない。

この面のボスキャラは、**バニーガール**のお姉さんで、狙いはやっぱり**頭か肩**だ。

ボスキャラの部屋に入る前と、各面をクリアした後でしか、**セーブ**できないのが**ツライ**けど、あとは自力でガンバって。

▲4面のお姫さま♡

負けてもウレシイ!?

◀ゲームオーバー画面の主人公。面が進むごとに露出度がアップ!!

ユーザーから不評を買って

『すてぃるそーど・あだると』は、フェアリーテールが、その方面のソフトにはしる、きっかけをつくったゲームといえます。前作、元祖『スティルソード』は、一人の新人プログラマーのデビュー作だったんですが、なぜHじゃないのかと、ユーザーから不評を買いまして、やはりユーザーがウチに求めてるのはHなんだな、と(笑)。

キャラクターデザインは、ウチに来たばかりの一君だったんですが、都内の某アニメーションスクールに行っていたというだけあって、とてもかわいいコが描けたんです。で、これはウケるかなーって。実際、かわいいでしょ。

『リップスティック』以後、ウチのモットーは「グラフィックには、手抜きと妥協を一切許さない」です。本気で、ウチではグラフィックには手を抜いてません。

その姿勢は、その後に発売された『リップスティック・アドベンチャー』を見ていただければ、納得していただけると思います。

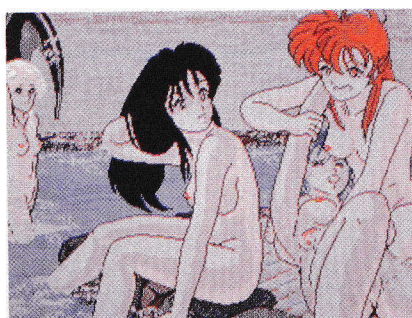
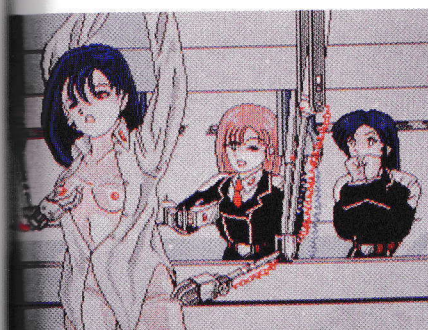
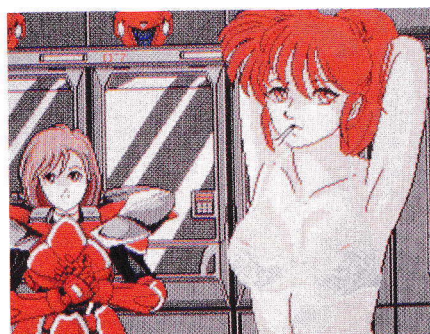
結論! Hソフトは、グラフィックが命だ。

フェアリーテール YOH

●お助けアイテム●モンスターを倒して手に入るアイテムは、体力を回復させる薬箱、画面上の敵を全滅させる爆弾、足が速くなるクツなど、全部で12種類あるのダ。

早乙女学園入学案内

●このゲームの画面写真はPC-98用ディスクのものです

▲宗教を信心している人のための大聖堂なんだけど、みんな暗いのをいいことに……

▲この学園は日本最大規模の軍事学校だから、一度に50人近く入れる岩風呂の大浴場なのヨ♡

▲マニュピレータの操作訓練室。卵を割らずに、つかめるくらいの技術を身につけるのが目的だけど、アタシたち、そんなのとっくに卒業よ

▲ここは更衣室。女の子の更衣室だから……ムフフ♡なんて喜んでる人は、お気の毒。ロッカーには、装甲服や、各種銃器類が入っているんだからねーえダ!!

シリーズ化を意識したパイロット版ゲームだから2作めが楽しみ♡

国 連宇宙軍士官学校でも女子寮はやっぱり♡♡

雑誌で「創刊準備号」というものが、「創刊号」の前に出ることがあるけれど、このゲームは、次に発売されるゲームの設定などの**紹介**を兼ねたもので、比較的**かんたん**なアドベンチャーゲームになっている（だからタイトルが『入学案内』なんだよネ）。

21世紀後半、人類は宇宙へと進出していたが、急速な宇宙開発の結果として、国家間、企業間の紛争や犯罪などが増加していた。それらの予防、解決をはかるため、国連は世界各地に軍士官学校を設立。日本では、**私立国連宇宙軍士官学校早乙女学園**が設けられた。

でも、なぜか**女子校**なんだよネ（**全寮制**2人1部屋というのは、訓練のためとわかるけどねえ）。

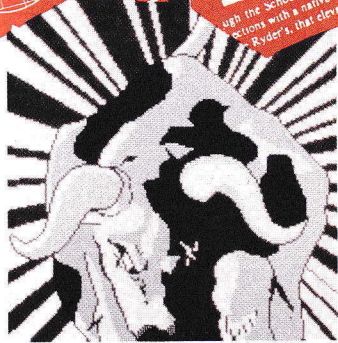
ゲームは、この早乙女学園に入学するために、**実技試験**に**合格**することが目的（だから当然、主人公のキミは**女性**）。試験の内容は、**海洋牧場**から逃げ出し、街で暴れている**牛を捕獲**するというもので、**装備は自由**なんだけど、誰かと**チーム**を組まなくてはならない。

そこで、キミは、まずチームを編成するために、学園内でパートナーを探すことになる。学園一の優等生、**早乙女操**さんに頼もうと決め、更衣室、聖堂とまわってみた。まっ暗な**聖堂**では、妙な息づかいが聞こえてくる。立ちすくむキミの耳に、何やら淫らな**ササヤキ声**が……。

イケナイと思いつつ、キミは自分で、そして声の元の先輩たちと、**禁断の果実**を味わってしまうのであった。

われに返ったキミは、**操先輩の部屋**を訪ねるが留守。**工作室**に行ってみると、先輩たちが、またまたアブナ～イこと♡をしている（ここって、マニュピレータの訓練室を兼ねてるのかなあ）。先輩たちの仲間に入るのも、イイかもね。

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★

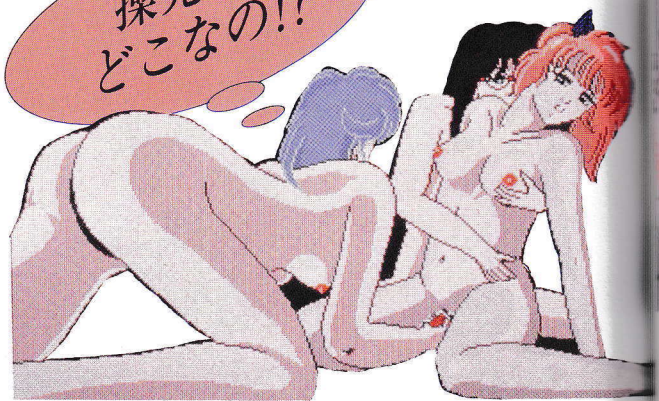
●PC-98VM／UVシリーズ、PC-88SRシリーズ、X68シリーズ、X1tシリーズ、MSX2
●4,800円（D）●全流通

みごと試験に合格すると操先輩がお祝いに♡を

マニュピレータのお姉さん、**かすみ先輩**に連れられて、キミはバトルムーバーの**工場**に来た（バトルムーバーというのは**機動ユニット**のことで、よーするにロボットみたいなもの。なんか「パトレイバー」に似てるんだよなあ……、これ）。

操先輩は、スレ違いで帰ったらしい。技師長に教えられて、キミは操先輩のルームメイトの**了子**（りょうこ）**先輩**を探しに、**更衣室**へ行った。

了子先輩に部屋の**鍵**を借り、再び寮に戻ってみると……。操先輩は、何とベッドで、**ひとり♡**をしている!! ♡を内緒にする約束で、操先輩はパートナーを引き受けてくれる。ヤレヤレ、これでやっと実技試験に出発できる。

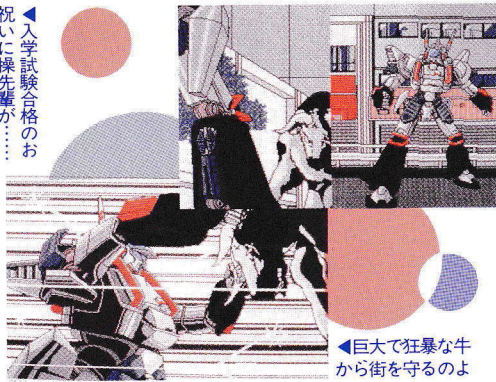
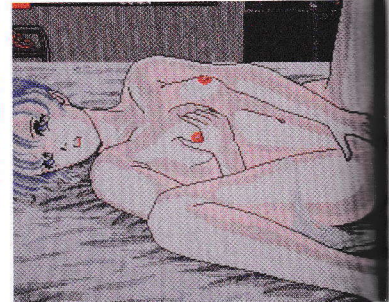
キミと操先輩は、それぞれ**バトルムーバー**に乗り込むのだが、いくら狂暴といっても、相手はたかが牛。それに捕獲というから、装備なんか、ネ。

操先輩どこなの!?

輸送機で目的地に着くと、G衛隊の機動ユニット、アクティブムーバーに止められる。「この事件は、G衛隊に任されている」だって。

でも、**無視**、**無視**。入学試験なんだから。合格がかかってるんだからネ。

しかし、現場に着いて、キミはアッと驚いた。フツーの牛じゃない!! ホルモン操作とオゾン吸入で、**巨大化**したとかで、けっこうな大きさなのであった。これじゃあ、少し**様子を見る**ほうが、いいかもネ。

操先輩とのコンビネーションが、うまくいって無事、巨大化牛を倒せると、寮の先輩の部屋で、**合格祝い**に、アッチのほうの**実技**を教えてくれるゾ。操先輩って、ソレも学園一ウマイのかしらん？

◀入学試験合格のお祝いに操先輩が……

◀巨大で狂暴な牛から街を守るのよ

▲アタシが、こんなに探してるのに操先輩ったら、こんなことしてる!!

キミも早乙女学園に入ろう

この作品は、1本のゲームというよりは、次回作『国連宇宙軍士官学校早乙女学園』の紹介と、キャラクター募集を兼ねたパイロット作品です。

発売されたゲームを、ただ楽しんで（遊んで）もらうだけではなく、ユーザーのみなさまからキャラクターを公募し、応募されたキャラクター（早乙女学園の生徒たち）を生かしたゲーム作りを……というもくろみで発表されたものです。

それだけに、本編で、そのキャラクターの持っている特性を、十分に描き出すためには、どういう性格づけを行ない、どういう能力を設定してもらうのかという、次回作での活躍を念頭に入れた募集要項（早乙女学園への入学願書）の作成に、多くの時間がさかれました。

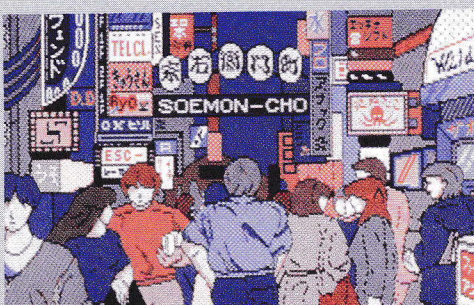
おかげさまをもって、第1期生の募集は、大好評のうちに終了し、現在、選考中ですが、今秋の『国連宇宙軍士官学校早乙女学園』発売時には、第2期生の募集も行ないますので、よろしくお願いします。

全流通　W

テレフォンクラブストーリー

●このゲームの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです

名前だけは知っているけれど入ったことがないという人にお勧め？

▲こ、ここがウワサのテレクラかぁ〜。初めてなので緊張しつつも、期待に胸が高鳴るゼェ!!

▲大阪は、かの有名な宗衛門町通りの夕暮れの雑沓の中を、テレフォンクラブ「ワイルダック」へと向かう主人公、富山こうた。ＢＧＭの効果的なオープニングの１シーン。

▲個室に入ると、すぐに電話が鳴った。タイミングを合わせ、素早く受話器を取る。ここからが、キミの腕の見・せ・ど・こ・ろ!!

▲これがテレクラの店内。店員が店のシステムを説明してくれて、部屋を選べと言う。ドアは全部で５つ。さあ〜て、どの部屋を選ぼおかな〜っと

電話を取るタイミングがテレクラの第一関門!?

どーして今まで、なかったのだろう？と、素朴な疑問。何がって、このゲームのように、テレフォンクラブを題材にした**ナンパアドベンチャー**ゲームが……。

現実には（恥ずかしくて!?）できそうにもない**疑似体験**をできるのが、ナンパゲームのウレシイところだけど、巷で話題のテレクラが、なぜ今までゲームにならなかったんでしょ？

というわけで、**世間体**がジャマしちゃって、テレクラに**行きたいけど**行けないお父さんやお兄さん、電話をかけたことはあるけれど、お店の様子を**知りたい!!**とゆーお姉さん（？）のためのゲーム。

もちろん、電話でお話して、彼女たちと会って**意気投合**すれば、オトナの**オツキアイ**ができるのだ。ムフフ♡

舞台は**大阪**、キミは**宗衛門町**の繁華街にある、１軒のテレフォンクラブに入る。キミは初めてなので、店員に店の**システム**を聞いてから（ウウッ、なんて親切なゲームなんだ。勉強になるなあー）、**5つ**ある**個室**のひとつを選んで中に入ろう。

電話が鳴ったら、すぐに受話器を取りましょ♡　早く取らないと、**7ポイント**ある**ボーナス**がなくなって、**ゲームオーバー**になっちゃうからネ。

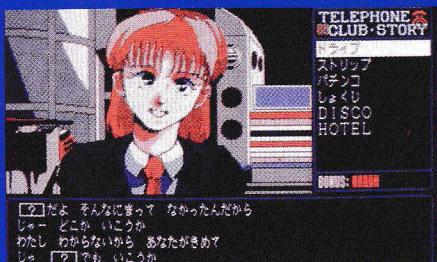
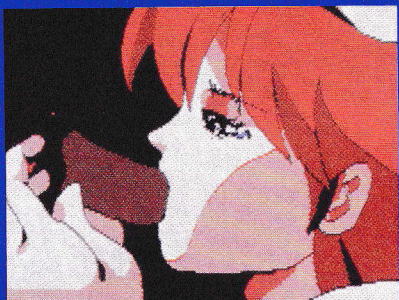
女の子との会話では、キミの返事の一部分が**空欄**になっていて、それに合った**答え**をコマンド群から**選択**する。コマンドを間違えると、やっぱりボーナスが引かれていって、ゲームオーバーになるので、ご注意♡

アニメの動きが、とってもリアルでエッチっぽいゾ

女の子との会話がはずんで、うまく会えることになったら、**待ち合わせ場所**を決めよう。この時、彼女が自分の**名前**や**服装**を教えてくれることもあるので、**メ**

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★
過激度	★★★★
総合評価	★★★★

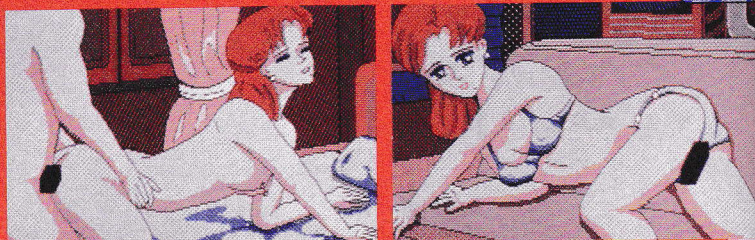
●PC-98VM／UVシリーズ、PC-88SRシリーズ、MSX 2
●7,800円（D）
●コンピュータブレイン

女子高校生編

▲画面右側がコマンド群で、画面下にメッセージが出る。Hなコマンドの答えがオモシロイから、ゲームオーバー覚悟で試してみよう

▲無理やり、こんなことさせられちゃう香奈理ちゃん。アニメ処理で、お口が動くのダ

▲初めての娘に、いきなりこんなフォーメーション(?)を決めてしまう、ワガママなキミ

人妻編

▲ここに入れば、もうシメタもの!!

▲美奈子サンと、ひとまず喫茶店に入ったのだ

▲アニメ処理で、××と○○と△△が動く!!

▲ボカシはメーカーさんの自主規制

モを用意しておこう。

彼女と会ったら、とりあえず、もう少し**親密**になるために、喫茶店で話すとか、いちおー、**ひととおりの手続**きを踏んでから、ホテルなんかに誘いましょ♡

28歳の人妻、**中川美奈子**さんの場合が、まさにこのパターン。いくら主婦でも、やっぱりムードが大切だから、最初は**やさしく**、**ソフト**にね!

お待ちかねの♡シーンでは、**アニメ処理**で、キミ(!?)の腰が動くたびに、彼女が**乱れて**、首を振ったり、あえいだりしちゃうのだ(この腰の動きが、とてもリアルで、制作者の**情熱**を感じちゃう)。

女子高生の**伊集院香奈理**ちゃん、18歳は、ディスコへ行ったこともないような典型的な**お嬢さま**。だから、**ディスコ**へ誘うと、喜んでついて来る。

キミは悪いお兄さんだったので、彼女をだまして**アルコール**を飲ませ、踊り疲れて意識を失ったところで、ホテルへ連れ込んでしまうのであった。さらに極悪非道のキミは、バー○ンの彼女に、いきなり**フェ○チ○**をさせて……。

同じく女子高生の**秋元久美子**ちゃんは、なんと**16歳!!** ウ～ン、まったく近ごろの若い娘は、と言いつつもキミは……。

登場する女の子が3人というのは、少しサミシイ気もするけれど、このゲームには、もう1本、**スロットマシン**のゲームが隠されているので、1回解いてしまっても、まだまだ遊べるゾ。

メンバー総出でテレクラへ

コンピュータブレインが、このゲームの企画を考えたのは、昭和63年6月だったと思う。

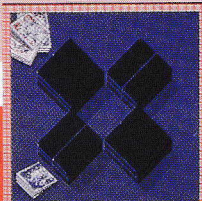
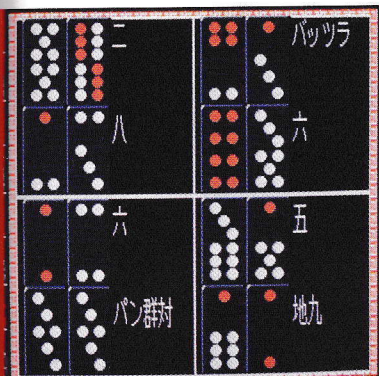
きっかけとなったのは、それ以前に『大阪パロパロストーリー』という、大阪で働くジャパユキさんを題材にした、風俗ドキュメント風のナンパゲームを企画中だったのだが、あまりにも話が現実的すぎて、ユーザー側も、そのようなゲームを受け入れるようには思えなかったのだ。

そこで、うちの社長の一声で、「アダルトゲームの処女作なのだから、慎重にいこう」ということで、その企画は中止となった。

数日後、シナリオのパロパブ雄くんが、友人と一緒にテレクラへ行った時の話を、社長が聞き「次はテレクラにしよう」と、この『テレクラ』の制作が始まった。

この企画にあたって、制作メンバーは「テレクラを経験しないと、わからないな」ということで、メンバー総出でテレクラに乗り込み、実体験したことをシナリオにし、無事、完成の運びとなって、発売に至ったのである。

CBC ドキュメント

●もう1本の隠されたゲーム●女の子たちとの会話の中で、正しいコマンドとは別に、POWERポイントの上がるコマンドがある。このPOWERが5ポイントになると、その女の子と♡した後に、スロットマシンのゲームができる。3つの絵柄が合うごとに、少しずつ、グラフィック画面にキミ好みの絵が表われるのだが、持ち点1000からの減点制なのでムズイ。

◀牌をオープンにし結果を表示。計算は、おいちょかぶと同じ

▼サイコロ２個の目の合計で、賭ける人の順番を決めるのダ

天九牌

●このゲームの画面写真はPC-98用ディスクのものです

中国の伝統的卓上遊戯 本邦初のパソコンゲーム化 これでキミも中国通

カンフー映画でよく見る中国古来のゲームだぞ

天九牌って、あまり聞かないよネ？

天九牌は、**中国古来のテーブルゲーム**で、ちょうど、日本の**おいちょかぶ**のようなもの。２枚１組の牌の**合計数**の多いほうが勝ちとなる。

たとえば、10と6なら6と計算し、9に近いほうが強いというわけ。合計数が10なら、0になるのだ。

よくまぜられた**32牌**を16牌ずつ、**2つ**に分け、さらにその16牌を**東**、**南**、**西**、**北**に**4牌**ずつ親が配牌する。

まず親が初めに**チップ**を賭けるのだが、親は、持っ

▶セーラー服の由美子ちゃん▼

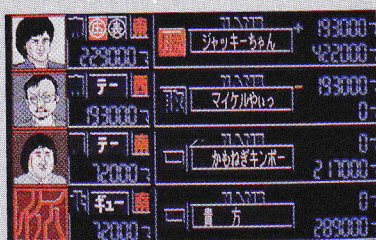
▲神さまが味方というバニー▼

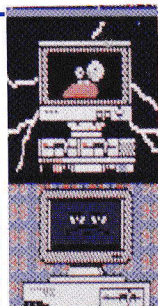
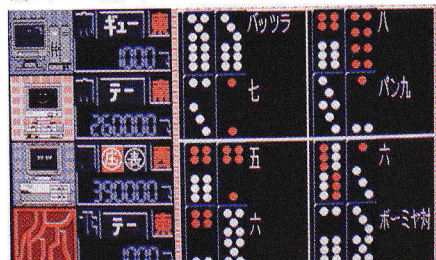
▶和服のお嬢さま、舞ちゃん▲

▶天九牌の本場の、リンリン◀

▲美人度No.1のジェニー嬢◀

グラフィック	★★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★
総合評価	★★★

●PC-98M／UVシリーズ、PC-88SRシリーズ、MSX2、MSX2＋
●6,800円(D)
●スタジオパンサー

◀香港スターテーブル。似てるでしょ？▲

▼勝ち抜き大会編の電脳テーブルでは、エムエスXにーちゃん、ペケ68君、きゅーはち君、ハチハチ君と対戦。キミは「你」（あなた）なんだと▶

ているすべてのチップを賭けなくてはならないのだ。次に、**サイコロ**で決めた順番どおりに子が賭けていくのだが、この賭け方に、このゲームの楽しさがある。

テーという賭け方は、親に勝つために、親が賭けた以外のどこかに賭ける。つまり、**親との勝負**なのだ。

チャンは、先にテーで賭けた**子と勝負**する賭け方だ。テーで賭けた子が親に負ければ、こちらの勝ち。賭け金の上限は、テーの賭けた全額までなら、**いくらでも**いいのだ。

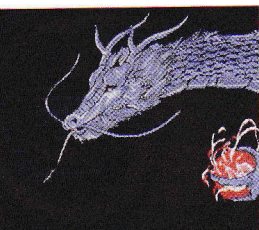
ギューは、チャンと同じように賭けるのだが、賭け金がテーの賭け金と**同額**なのだ。テーで賭けた人の金額を考えて、自信がなければ、チャンで勝負したほうがいいネ♡

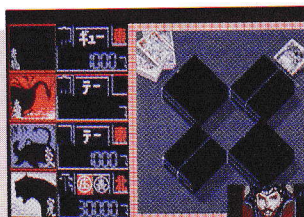
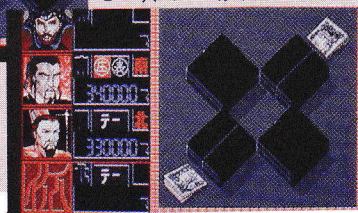
そのほか、ペーという親の後ろにチップを張って、親に味方する賭け方もあるけれど、このソフトではできない。

勝負は、東、南、西、北に置かれた4牌の中で強い役ができるように、2枚を1組として**2組**を作り、対戦するのだ。勝敗の判定は、その2組が、**ともに**相手の2組に勝っていなくてはダメ。1組が勝っていても、もう1組が引き分けなら、判定は**ドロー**になる。キビシイねえ。

桃源郷編、**勝ち抜き編**、**サバイバル編**の対戦モードのほかに、2～4人で遊べる**マルチプレイモード**がついている。

お楽しみの桃源郷編では、キミの好みの女の子を**無一文**にすると、キミにお金を借りにくる。すると、そのお礼にセクシーな姿を披露してくれるというわけだ。

▼ウ～ン、何とみごとなグラフィック!! 100万ドルの夜景が勝利を祝ってくれているゼ。世界はオレのモンて気分かな？

▲この龍が、いつ、どんな時に、どーしたら出現するかはヒ・ミ・ツ。キミの楽しみにとっておきましょ♡

▼これはサバイバル編。上から、ジンギスカン、三国志の関羽、秦の始皇帝。このほか、マルコポーロや楊貴妃もいるという、じつに豪華な顔ぶれ

▲勝ち抜き大会編は、香港映画スター、格闘技者、大人（ターレン）、電脳の4つのテーブルを選べる

オマケに牌をつけたかった

『天九牌』って、聞き慣れない名前のゲームだと思うけど、それは今まで、日本で紹介されたことのないゲームだからなんだ。

もちろん、パソコンゲームにするのも、スタジオパンサーが初めて!!（だから、役や賭け方の名称も、中国語の発音を何回も聞いて、カタカナにしたんだよ）

もともとは、人間同士でやるギャンブル性の強いゲームなので、ルールをわかってもらうためにも、本物の牌を、このソフトにつけようという計画があったんだ。

ところが、ゲームのパッケージが、とんでもなく大きく、重くなってしまうことと、ソフトの価格などの関係で、それは中止になっちゃったんだ。

でも、「ぜひ、本物の牌が欲しい!!」という人は、パッケージに入っている応募用紙で、買うことができるからね（念のために言うけど、ほかでは売っていないよ）。

巷では、桃源郷モードが評判だけど、牌を買って、自宅で彼女相手に桃源郷……なんて考えちゃ、ダメだよ。

スタジオパンサー　K

●桃源郷編必勝(!?)テクニック●①キミのお気に入りの女の子が、親になるのをジーッと待つ。②彼女が親になったら、すかさずテーで親と同額のチップを賭ける。③彼女が無一文になって金を借りにきたら、思いきって高額の金を貸す（金額はキミが実際にやってみてネ）。　＊このゲームのPC-98用ディスクには、MS-DOSのVer. 2.11以上が必要です

どきどきシャッターチャンス

●このゲームの画面写真はPC-88SR用ディスクのものです

女の子たちを激写する!? 亀羅小僧のテクニック

キミは「亀羅小僧」こと通称、**早撮りジャック**となって、**女の子10人**の恥ずかしい**写真**を撮るために、**学校中**をかけめぐるという**アクションゲーム**。

女の子たちの写真を、盗み撮りするわけだから、当然、学校の**先生**に見つかったら、フィルムは**没収**されてしまい、初めから**やり直し**となる。

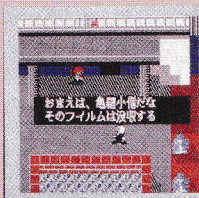
また、フィルムは**10枚**ギリギリしか持っていないから、失敗は許されない。

ところが、シャッターを切ってから**数秒**たたないと、フラッシュが光らないので、**建物の中**の女の子を、窓ごしに撮る時などは、女の子が動いて(窓から隠れて)しまい、うまく撮れないのであった。

はたしてキミは、先生の目をくぐり抜け、無事に**激写**できるであろうか……!?

別売データ集は、女子校編パート2、看護婦編、バスガイド編と**3タイトル**あって、こっちのほうがエッチっぽいヨ♡

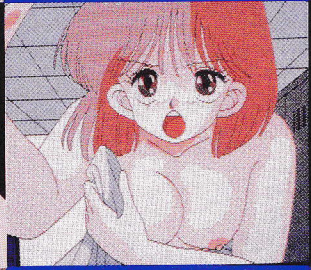
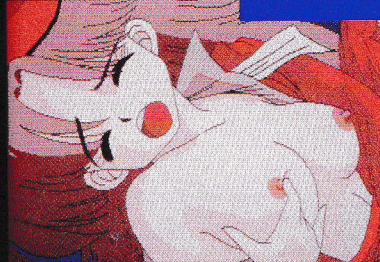
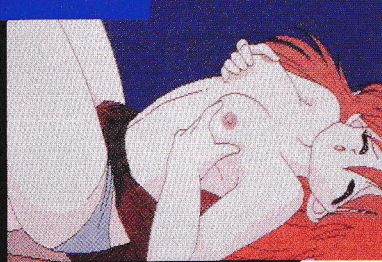
フラッシュのタイミングがムズくて撮れない!!

▲10人の女の子を撮り終えて、現像してみると……。制服の胸の下に右手を入れて、ナニをしているのかナ～？

▲これがゲーム画面の、東都女子短大付属渋谷女子高等学校。先生に捕まると、こんなふうにフィルムを没収されて、もう1回やり直し。制限時間内に10人の女の子を撮れないと、ゲームオーバーになる

▲「亀羅小僧」に今回の仕事を依頼した清水くみちゃん、16歳。いつも学校で「いじめ」にあっていて、その恨みを晴らすため、彼女をいじめた10人の女の子の恥ずかしい写真を撮ってほしいという、ウレシイ(!?)お仕事なのだ

DATA集はこの娘たち!!

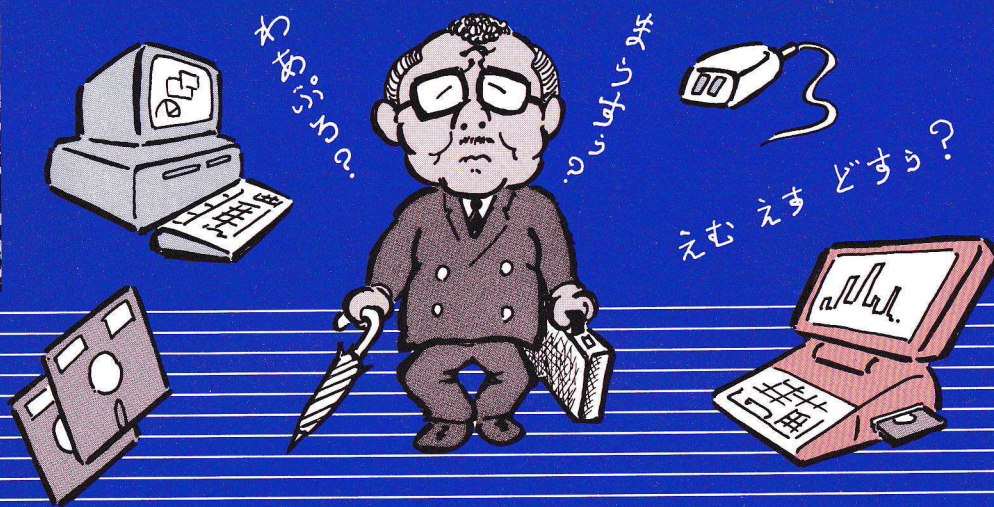
▲こちらは♯2、看護婦編。カギ穴から病室をのぞくと……。白いストッキングが悩ましい♡ シーツをつかむ右手が、おジャマ虫!?

▲別売データ集♯1、女子校編パート2。一生懸命クラブ活動をしていると思ったら……。新体操の器具って、こんな使い方するの

◀同じく、女子校編パート2。ゲーム本編のグラフィックより、数倍カワユくエッチなのが、ウ、ウレシイ

▲♯3、バスガイド編。もう少しロングでひいて、左手の行方を確かめたい……でしょ？

▲♯1、女子校編パート2。教室で、そんなコトしちゃって、さすが(!?)女子校だナ

グラフィック	★★★
美少女度	★★★★
過激度	★★★
総合評価	★★★

●PC-98・88SRシリーズ
●本体4,800円(D)
データ集各3,000円(D)
●エルフ

おとーさんのための…
正しいパソコン(美少女♡)ゲーム読本

序章 OA化に乗り遅れたおとーさんへ…

あなたのことですよ

「おぉえぇ!? おふぃす・おぉおとめぇしょん!? そんなモンは、大型コンピュータや、オフコンを導入できる大企業や、大手金融機関の話で、ウチみたいな**中小企業**にゃ関係ないわい!?」と、**タカ**をくくっていた**昔**が懐かしい。

今思えば、せめてコピーやファックスが導入されたあの時から、**部下の女の子**たちに任せず、自分でも操作を覚えておけばよかった。いやいや、コピーやファックスの操作は**カンタン**だったし、自分でやるほどのことでもない。

だが、**ワープロ**や**パソコン!!**

自分で作成した手書きの資料や図表を、いちいち女の子に打ち込んでもらうのは、**めんどくさい**し、部下の目にふれさせたくないものもある。自分だけが残業している時にも困るし、第一、ちょっとしたものを頼むのは「**バツが悪い!!**」

各課に1台のパソコンが、今やラップトップだの、ブックトップだののおかげで、**一人1台**となる時代も、どうやら、そう先のことではないようだ。**何とかしなくては**……と思いつつ、今日も、部下のOLさんにワープロを頼んでいる課長、あなたのことですよ、**おとーさん!!**

仕事に疲れて家に帰れば、**夜中**まで**ドラ息子**が、パソコンゲームで遊んでる。ここでもパソコンか、と何気なくのぞいてみれば、何やらオモシロそう。

まずは、ゲームで、キーボードやマウスに**慣れて**から、ビジネスソフトでも、とゲームのマニュアルを手に取れば、こいつが**分厚く**、またまた**難しそう**。

ドラ息子に声をかければ、**しみゅれえしょん**だの、**ろおるぷれい**だのと、ますますもって複雑そう。やれやれ、このアイデアはダメかいな、パソコン教室へでも通うかな……とタメイキをついてる部長、あなたのことですよ、**おとーさん!!**

おとーさんの、このアイデアは確かにアタリだったけど、今のパソコンゲームはジャンル(種類)も多く、**大型化**、**長編化**していて、とても**シロートさん**が、カンタンに手の出せる代物じゃあないんです!!

そこで、こうしたゲームとは違った**お楽しみ♡**があって、比較的**カンタン**に遊べるものとして、**美少女ゲーム**をお勧めしたい(ウ～ン、何と強引な展開!!)。

キビシイ目で見れば、美少女ゲームはまだまだ**発展途上**だし、遊ぶ目的が、ふつーのゲームとは違うのだけれど、それでも、いろいろな種類のものがあって、ゲームの**入門的**な意味では、楽しめるはずですよ、**おとーさん!!**

第1章

アドベンチャーゲームは「電脳小説」である

花の清里

▲ある程度、何回でも遊べるように考えられたのが、マルチエンディングという、終わり方を数通り持つタイプのAVG

▲殺人事件の解決が目的の『花の清里』では、事件の手がかりや情報を入手するため、あなたは肉体を酷使(!?)しなければならない。ただし、調子にのって手あたり次第というのは…ネェ？

コマンドは選択入力

●独断的定義●ごく大ざっぱに言うなら、書店で、よく見かける**ゲームブック**（アドベンチャー・ゲームブック）を思い浮かべてもらうと、どんな感じかがわかっていただけよう。つまり、殺人事件の解決などの**目的**が決まっており、その**本筋**に沿って、いくつかの**枝分かれ**のストーリーがちりばめられていて、その**分岐点**でどちらへ進むかで、少しずつストーリーが違ってくる**アレ**、である。

もちろん、目的に沿った本筋から、あまり離れた枝分かれの答えで進めば、ゲームは終わってしまい、初めから**やり直し**、ということもある。

パソコンAVG（アドベンチャーゲームの略）の場合、ゲームブックなどと違って、**グラフィック**の表示に、パソコンの機能を使ってしまうので、それほど多くの枝分かれが望めないのは、いたしかたないところだろう。

●特長と例題●AVGの**目的**には、殺人事件の解決などの**推理**、宝探しなどの**謎解き**、盗まれた物を取り戻すなどの**任務遂行**などなど、さまざまなものがある。

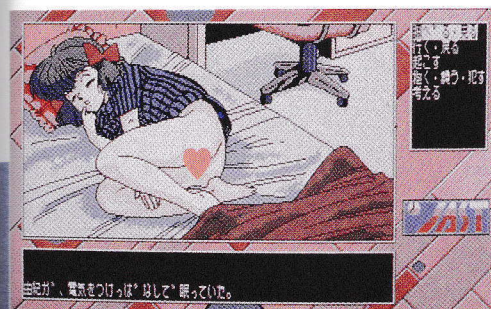
美少女ゲーム（またはアダルトゲーム）の場合、①殺人事件解決（という目的）の**手がかり**、**情報**を**入手**するために♡しなくてはならないもの…『花の清里』など、②片想いの少女に告白する（任務遂行!?）という**目的そのもの**が♡であり、なおかつ、そのための情報などを得る**手段**として、またまた♡しなくてはならないもの…『コスモスクラブ』など、③♡を目的に女の子を**ナンパ**するもの…『テレフォンクラブストーリー』など、というように、必然的に♡をからめようとの苦心が見える。

もちろん、これは、この場での便宜的な分類であるから、他の分け方もできる（学園もので**コミカル**仕立てにしたもの…『ポッキー』など。過去を舞台に、**SF**と**オカルト**チックな味つけをしたもの…『Gen-ji』など）。

しかし、いずれにしろ、♡を取り入れなくてはならない!!　という**制約**を美少女ゲームは負っている。その点で、ふつうのAVGに比べると、まだまだ発展途上であるから、あくまでAVGへの**橋渡し**として、あるいは♡を目的として遊ぶ、と**割り切って**遊んでいただきたい（でないと、AVGも美少女ゲームも、**カワイそう**である）。

●上達への第一歩●（AVGに限らず）どんな**時代**の、どのような**世界**を舞台にした、何が**目的**のゲームかを、ゲームのパッケージやパソコン誌などを見て、確かめていただきたい。また、グラフィックのタッチ（絵柄である）も、美少女ゲームの場合は**生命**（いのち）であるから、画面写真を参考にしていただきたい。

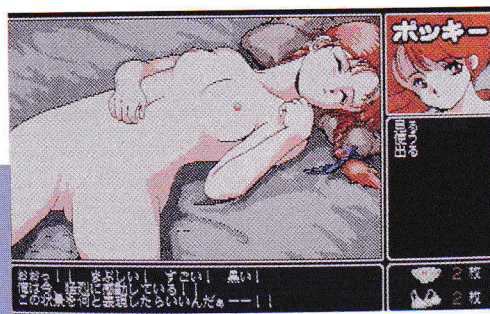
リップスティックアドベンチャー

▲ストーリー自体に♡が深くかかわってはいても、ゲーム後半でしか♡がないシナリオだ

コスモスクラブ

▲ゲームの目的が♡であり、なおかつ情報や手がかりの入手にも♡が必要という作り方になっている。ということは……

さて、具体的な遊び方だが、現在のAVGは、すべて**コマンド選択入力方式**になっているので、**カンタン**である。たとえば、いくつか表示された**動詞**のコマンド群(移動する、見る、話すなど)から、一つを選ぶと、次に、**名詞**のコマンド群(居間、食堂、玄関など)が表示されるから、またそこから、一つを選ぶ。**これだけ**である。

Genji

▲グラフィック部分、コマンド選択部分、入手した品物(手がかり)の表示部分など、画面全体のレイアウトも、工夫が……

ポッキー

▲男子選抜女子パンティ争奪杯の優勝が、ゲームの目的のはずだが、最後にドンデン返しがあるストーリーになっているタイプ

もし、かりにスンナリと(アッケなく!?)、ゲームを解いてしまったとしても、**次には**前回と違うコマンドを選んで、枝分かれのストーリーや、グラフィック、メッセージなどを味わう楽しみが残っている。ストーリーや、グラフィックが変わらなくても、メッセージだけでも味わって、**モト**を取らなきゃ**ソン**である。

また、『デリンジャー』など、複数のシナリオを持つものは、**マルチストーリー**といい、『花の清里』などのように、何種類かの終わり方を持つものは、**マルチエンディング**といって、そのゲームのセールスポイントになっている。これも、味わってみなくては、ソンである。

AVGに限らず、パソコンゲームのほとんどのものは、**何十時間**、何百時間と遊んで結果の出るように作られている。だから、現在の**状況**を**保存**し、次回はそこから遊べるように、**セーブ機能**というものがついているゲームが多い。ワープロで使う、文書登録などと同じである。

このセーブは、あなたが、**生ディスク**を用意しなければならなかったり、ゲーム自体のディスクに書き込むようになっていたり、そのゲームによって違うし、その方法も違う。操作をまちがえると、セーブしたデータを**消してしまう**ので、くれぐれも**慎重に**……。

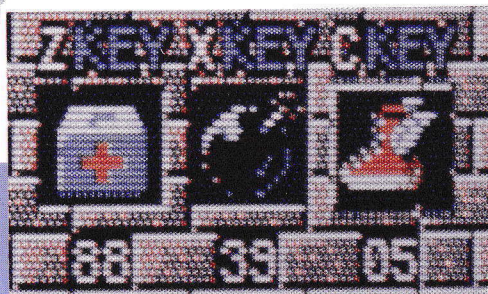
第2章 ロールプレイングゲームは「ごっこ遊び」である

感情移入がポイント

●**独断的定義**●ロール(ROLE)とは、**役割**、**任務**、**役目**という意味、プレイング(PLAYING)は、**演ずる**、**扮する**ということで、つまり、ある役割を演じて遊ぶというほどの意味である。かみくだいて言うなら、子供の〇〇**ごっこ**や、**ままごと遊び**も、広義のロールプレイングゲーム(以下RPGと略)に入るといえよう。

AVGが、いわば与えられたストーリ**ーに沿って**(小説を読むように)、それを**なぞって**いくのに対し、**RPG**では、ゲームの**ルール**と**大筋のシナリオ**だけが決まっていて、その**範囲の中**で、ストーリー**展開**は、プレイヤー自身が作っていくのである。

わかりやすく言えば、昔懐かしい「人生ゲーム」や「モノポリー」である。初めの所持金が、プレイヤー全員同一金額という、**同じ条件**で遊び始めても、各自のめくるイベントカードの、結婚や破産などという**イベント**で、ストーリーが違ってくるという、**アレ**である。ということは、つまりプレイヤーの遊び方によって、**何回でも遊ぶ**ことができるわけだ。

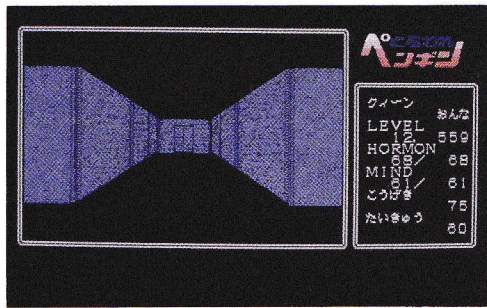
●**特長と例題**●数年前、世間を騒がせた

すてぃる・そーど for ADULT

▲RPGでは、店で買ったり怪物を倒して入手したアイテムの使用法や数が、楽しみのひとつ

▲アクションRPGで、マップは2D表示。ダンジョン(迷路)だけが舞台のゲーム。パロディ仕立てなので、敵は怪物ではなく、ケチャップの缶やルパン三世もどきのキャラクターだ

ファ○コンの**ドラクエ**(『ドラゴンクエスト』シリーズ)が、このRPGであった。RPGでは、**ファンタジー**を題材にしたものが多く、**中世欧州**の雰囲気の中で妖精や**怪物**(モンスター)を相手に、**大迷路**で剣と**魔法**

とらわれペンギン

▲敵が女の怪物で、殺すのではなく♡して倒す。武器も色っぽい品物だ

▲プレイヤーの視野＝迷路の表示という3D表示のRPGは、1歩ずつ歩きながら、方眼紙などを使ってマップ(地図)を作っていくものが多い。3～4歩先は見えないので臨場感は満点だ

を駆使して、**お姫さま**を助け、世界に**平和を取り戻す**――というパターンが、なぜか圧倒的に多い(『すてぃる・そーど for ADULT』など)。

以下にRPGの特長をいくつか挙げてみよう。

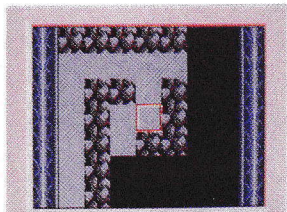
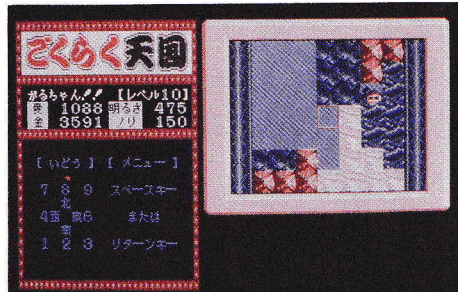
①まず、「ごっこ遊び」であるから、自分の扮する主人公への**感情移入**が大切となる。そこで、ゲームによっては、**キャラクターメイキング**と称して、主人公の**能力**や**性格**、性別などを、初めに**設定**するものもある(『とらわれペンギン』など)。

②次に、主人公の**レベルアップ**が挙げられよう。たとえば悪魔を倒し、世界に平和を取り戻すという最終目的のために、その手下の怪物たちを倒していく――という形でゲームが進行する場合。敵も上位に近づくにつれ**強大**になっていくが、こちらも**戦闘**の経験を積んでいくので、**経験値**(主人公の能力の一つ)なるものが上がっていく。これが、ある一定値になるとレベルが上がって、生命力や精神力などの**諸能力**も上がり、扱える**武器**や**魔法**も、**より強力**なものとなる次第。

これを「キャラクターが**育つ**」と称し、やはり、あなたがゲームの世界に溶け込み、主人公に感情移入できる要素となる。

③もう一つの特長として、前述の**迷路**が挙げられる。**地下**の大迷宮であれ、そびえ立つ**塔**であれ、広大な迷路のいちばん奥に、敵の大親分がいる。そこにたどりつくまでに、ワープや落とし穴などの**トラップ**(罠)や、隠し通路といった**トリック**の謎

ごくらく天国

▲地上でも迷路でも、怪物に出会うと、このように表示され戦闘が始まる

▲地下の迷路は暗闇なので、自分の歩いた部分だけが表示され、歩いていない所は暗いままという設定だ

▲広大な地上の数か所に、地下迷路があるフィールドタイプ、2D表示のRPG。「愛の灯」など、魔法もパロディ、設定もコミカルだが、RPGの基本はキチンと押さえてある

を解きつつ、子分の怪物どもを倒していくんである。

ゲームによって、舞台が、この広大な**迷路だけ**のもの(**ダンジョンタイプ**)と、**地上**の世界をも併せ持つもの(**フィールドタイプ**)とがある。

④ついでに言えば、この迷路の表示方法には、**2D**(平面図表示)、**3D**(立体表示)、**疑似3D**(斜め45度くらいから見おろす)がある。この違いは、単なる雰囲気の味つけだけではなく、迷路の地図(マップ)を作る必要があるか、ないかに関係してくる。3D表示では、まず**マッピング**(地図を作ること)が必要と思ってまちがいない。

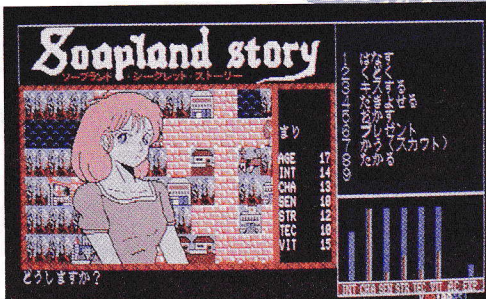
なぜ、マップを作るのか。体力、生命力を**回復**できる場所(**宿屋**、**ホテル**)や、**セーブ**できる場所などが、こうしたタイプのRPGでは決まっていて、**無事にそこまで帰る**ためなんである。

⑤ここ数年の流行は、アクションゲームとの複合型の**アクションRPG**である。あなたが主人公を動かさなくても、パソコンが**勝手に**怪物を操って、攻撃してくるというものだ。これとは別に、あなたがキー入力しなければ、何も起こらないというタイプのものもある。

●美少女ゲームのRPG●敵の怪物を**女性化**したり、武器を大人の**オモチャ**にしたり、怪物(女性)を殺すかわりに♡♡して倒すなど、**パロディ**仕立て、**コミカル**仕立てなものが多く、ふつうのRPGに比べ、より**単純**な**ゲームシステム**で、手軽に遊べるといえる。

シミュレーションゲームは「疑似体験」である

ソープランドストーリー

▲ソープ嬢を街でスカウトしたら、オーナー兼店長のあなたは、社員教育(!?)をするのだ♡

▲ゲームの目的はソープランドの経営。その資金を貸してくれる女性をナンパするために、街を歩き回るという２部構成になっている。女性に声をかけると、マップ上に表示される

状況判断が問われる

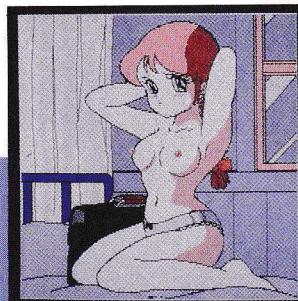
●独断的定義●シミュレーションの本来の語義は、**まねる**、**ふり**をするということだが、それよりも**疑似体験**、**模擬演習**と考えていただいたほうが、わかりやすい。シミュレーションゲーム（以下SLGと略）の起源は、**戦時**の戦闘、戦術を練る**作戦立案**に始まる。**戦争映画**で将軍たちが、**地図**や**海図**を前に、敵・味方の戦艦や部隊の**コマ**を移動させて、作戦を練っている**アレ**、である。

この模擬演習ということの別の側面、**疑似体験**とは、身近なところで言うなら、自動車教習所で実際に乗車する前に、**実物大の運転席**（の設備？）で、**スクリーン**に映し出される景色を見ながら、ハンドルやクラッチを操作する**アレ**、である。

SLGは、ある**状況**（あるいは環境）と**ルール**が設定された中で、いかに目的を**達成**するか、その方法、やり方はプレイヤーに委ねられているので、ゲームのストーリー、シナリオ（つまりゲームの**進行**）は、プレイするあなた自身が**作っていく**わけである。

戦争を題材にした**ウォーSLG**なら、決められた地形（環境）や、兵器の物量（状況）の中で、勝利（という目的）に向かって、ルールの**範囲内**であれば、**どんな方法**で戦ってもいいわけだ。

これは要するに、同じゲームでも、やり方を変えれば、**何回でも**遊べるということであり、プレイヤーが異なれば、**違ったやり方**で遊べるということである。

●特長と例題●前述のとおり、SLGは戦時の戦闘、戦術を練るものとして生まれたので、**海戦**、**陸戦**、**戦国合戦**ものを問わずウォーシミュレーションが多いが、会社経営や株式相場を題材にした**経営SLG**、ゴルフや野球などの**スポーツ**を扱ったもの、（日本ではあまり人気がないが）ジェット機や飛行機の**操縦**をシミュレートしたものなどがある。

残念ながら美少女ゲームには、SLG仕立てのものは、まだまだ**少ない**。AVGやRPGに比べ、女の子や♡をゲームに組み込むことが**難しい**からだろうか。

カインドゥギャルズ

▲メッセージの空白部分を、あなたが考えた言葉（コマンド）を１文字ずつ入力していくタイプのナンパシミュレーション

ビリヤードきゃぴるん♡

▲ゴルフSLGのように、弾道などをシミュレートしたビリヤードゲーム。時間と手球の予備を制限されたなかで、高成績をあげると、６人の女の子から選んだ一人が、１枚ずつ薄着になるという、おなじみのパターンだ

まして、ウォーSLGとなると、『GAL WARS きゃぴきゃぴるん♡』くらいのものではないかと思う。

そのかわり……と言っては、本格派SLGファンの方はお怒りになるだろうが、

美少女写真館

▲与えられたデータとカメラのデータが一致すると、このように。データが違うとピンボケに

▲場所、時間、明り、光源、位置などのデータを考え、3種類のカメラから1種類を選び、露出とシャッター速度を決定

ナンパシミュレーションなるものがある。街で女の子に声をかけ、うまく会話がはずめば、喫茶店や食事に誘って、その後……というものだが、これも本数は少ない。美少女ゲーム**でしかできない**SLGなので、もっと本数が出てほしいところだ。ちなみに、これらのゲームでは、**コマンド選択入力**方式のものと、**クイズ型式**とでもいうか、プレイヤー自身がコマンド(入力する単語)を**考えて**1文字ずつ打ち込むものとがある。

もう1種類、美少女ゲームならでは、というものに、**性感探し**SLG(**!!**)とでもいうべきゲームがある。文字どおり、女の子の**各部分**を、さまざまな**お道具♡**を駆使して、気持ちよくさせてあげるという、**スゴイ発想**のゲームだ。最近では、『スターシップランデブー』(スキャップトラスト)や、『聖女伝説』(コスモス・コンピューター)が、ゲームの**一部分**で、これを取り入れていたが、やはり本数は少ない。

会社(**!?**)の**経営**と**ナンパ**の2つを、上手に組み合わせた『ソープランドストーリー』(ハード)などは、美少女SLGとしての**一方向**を示していると思うので、ぜひ**バージョンアップ版**を出してほしいところだ。また、**カメラ**SLGとでもいうべき、『美少女写真館』(ハード)も、ユニークなアイデアだった。

美少女ゲームでSLGの香りを味わうには、**まだまだ**時間がかかりそうだが、各ソフトハウスには、このジャンルで、もっと**ガンバって**ほしいものである。

セーラー服美少女図鑑

©Fairytale

▲ハシゴを登る女の子を、ひたすらキーをたたきまくって捕まえると、グラフィックが変わって……

第4章 アクションゲームは「反射神経」である

有機的連動性の有無

●独断的定義●ゲームセンターでの、古(いにしえ)の『インベーダゲーム』『ゼビウス』など、みなさんよく**ご存じのアレ**、である。ただしここ数年のゲームは、パソコンにしろファ○コンにしろ、**さまざまな要素**が溶けあっているので、単に**リアルタイム**で**動く**から、すべてアクションゲームと区分けはできないだろう。

アクションRPGという言葉が、いい例である。またウォーSLGなどでも、ゲームの進行上、**部分的**にリアルタイムで**動く**モードがあるからといって、アクションゲームに入るわけもない。あなたが、たまたま目にした画面で、何かの**キャラクター**がせわしく動いているから、あるいは、プレイヤーが**あわただしく**キーを押して、画面に何かが走るからといって、アクションゲームかどうか、それだけでは**判断できない**んである。

つまるところ、キー操作の**素早さ**、**タイミング**のとり方など、反射神経で勝負が決するものを、とりあえずはアクションゲームとしておこう。

●留意点●というわけで、反射神経を鍛えよう! というおとーさんでもなければ、アクションゲームは、まず遊ばないとは思う。しかし、美少女ゲームとなれば、別である。**高得点**を出すか、その面を制限時間内に**クリア**するか、いずれにしろその後の**お楽しみ♡**として、**ごほうび画面**が待っているのだから(『早川愛美のスネークキャンプ』など)。

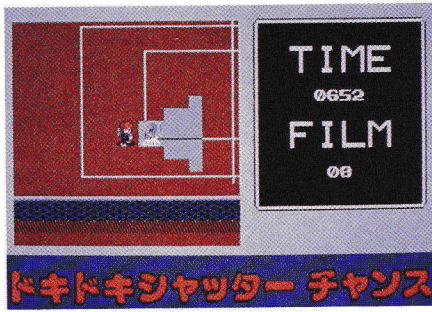
ここで留意しておいていただきたいのは、ゲームそれ自体と、その結果としての、ごほうび画面との**関連性**、**有機的連動性**のなさ、あるいはその希薄さである。AVGやRPGなどの美少女ゲームのように、お楽しみ♡グラフィックを、ゲームの中に**組み込む**、取り込むというものは、ほとんどないんである。

たとえば、**女子プロレス**のアクションゲームで、**コスチューム**が破れたり、相

手選手の戦意を喪失させるために、レフリーの目を盗んで、耳たぶをカルくかんじゃう裏技などが使える——というような、美少女ゲームでしかできないものが、ぜひ出てきてほしいものである。これで、バトルロイヤルなんかができたら、オモシロイと思うのだが……。

ドキドキシャッターチャンス

どきどきシャッターチャンス

▲カメラのフラッシュの範囲で女の子を撮影できると、グラフィックが…

▲学校内を走りまわり、女の子を見つけたらカメラのシャッターを切る。学校の先生に捕まるとフィルムを没収される。女の子も先生も、当然勝手に動きまわっている

第5章

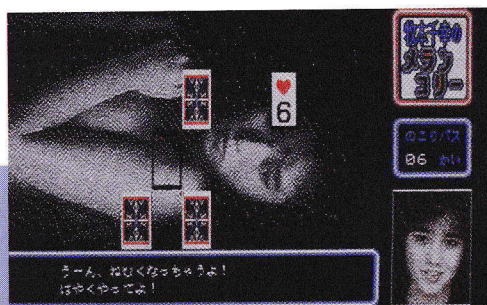
テーブルゲーム、パズルゲームは「頭脳鍛練」である

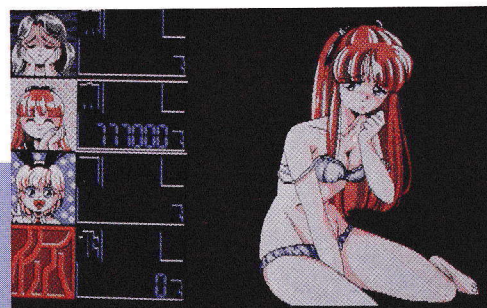
対戦相手は女性である

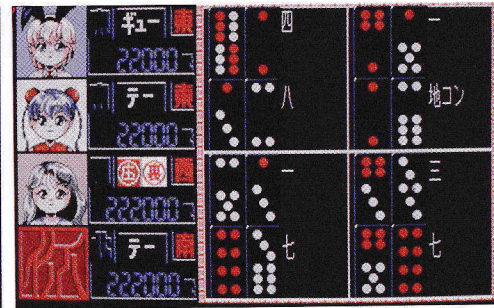
●独断的定義●テーブルゲームは、ご承知のように、トランプ、麻雀、囲碁、将棋など、卓上で行う遊戯である。と言えば、とくに何も言うことはあるまい。すなわち、これらの美少女ゲームとは、喫茶店などで見かける麻雀、ポーカーなどのテレビゲームで、あなたの対戦相手の女の子が、1回負けるごとに1枚脱いでいくアレ、である。

また、どんな種類のパズルであれ、アクションゲームと同様、1面クリアすると、ごほうび画面♡が出るというヤツ、である。

このほか、三者択一、五者択一などで何問かに答え、高得点をあげるとごほうび画面が見られるというクイズゲームも、頭脳鍛練(!?)という意味で、またゲームのシステムとしても、一緒と考えていいだろう。

よく考えれば当然だが、テーブルゲームでは、なぜか麻雀、ポーカーなどに美少女ゲームがあり、将棋や囲碁はない。これは、将棋や囲碁、オセロなどでは、運(配牌である)が作用しないからである。もし、女流棋士を相手に、勝てば彼女が脱いでくれる——というような将棋ゲームを探そうとしているなら、それはムダと言うものですよ、おとーさん!!

牧本千幸のメランコリー

▲テーブルゲームは、その結果としてのごほうび画面という作り方が多いが、これは上手に組み込んでいる

天九牌

▲この『天九牌』もそうだが、運(配牌など)の要素はパソコン上の乱数で処理するので、そうしたゲームは美少女ゲームにしやすいのだ

▲テーブルゲームでは、何種類かの対戦モードが選べるようになっているものが多い。女の子が対戦相手のモードで、彼女が負け続けると薄着になるものは、美少女ゲームに入る!?

麻生 澪のセクシーパズル

▲15パズルは、ゲームスタート時点の各ピース(断片)を、ランダムで組み合わせるので何回も遊べる

第6章

ホビーソフトは「ピンナップ」である

キーを押すだけで…

●独断的定義●ゲームではなく、雑誌のピンナップを見るように、リターンキー(またはスペースキー)を**押すだけで**、♡なグラフィック(絵)を見ることができるソフトが、ホビーソフトである。これは、単に、絵を次から次へと**見る**だけのものと、紙芝居風もしくは絵日記風に、**メッセージ**がついていて、いちおうの**ストーリー**のあるものとに分けられる。

パソコンにグラフィックを表示させるだけのソフトなので(BGM付きのものもあるが)、ゲームシステムを開発する必要のない分だけ、価格が**安い**。**ごほうび画面**だけを目的に、アクションゲームやテーブルゲームをやる人には、**これでも十分**、と言っては言いすぎであろうか。

気をつけていただきたいのは、**データ集**との混同である。データ集は、たとえば『どきどきシャッターチャンス』のように、ある**ゲームの中**に出てくる**女の子**を、ほかの女の子と**入れかえる**ためのものである。つまり、**ゲーム本体**のディスクがなくては、データ集の絵を見ることは**できない**。ホビーソフトとデータ集は、**ほぼ同価格**なので、ご注意願いたい。

HARDグラフィックス総集編

▲アクションゲームなどの、ごほうび画面だけを取り出したものがホビーソフト、とも言える

はっちゃけあやよさん

▲ゲームではないが、ストーリーのあるものにはメッセージが表示される。紙芝居や絵日記の感覚で楽しむもの!?

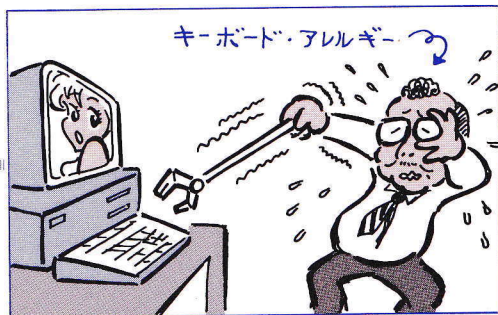
終章

美少女ゲームはパソコンへの第一歩である

アレルギーをなくす

序章でも少々ふれたように、パソコンやワープロ**アレルギー**を、ゲームで解消したいが、そのゲームにもこれまた**多少の知識**が要求される。美少女ゲームは、それらさまざまな種類のゲームの、特長やルールが、**簡略化**された形で作られているので、ふつうのゲームの**入門編**として紹介しようというのが、本編の**試み**であった。

と同時に、**ドラ息子**や**若い部下**たちが、夢中になっている**コンピュータゲーム**が、もうひとつよく**わからない**、あるいは彼らの**会話**を理解したい――という悩める**おとーさん**のための、**知ったかぶりメッキ講座**をも兼ねるものとしたかったのだが、いかんせん美少女ゲーム自体が、まだまだ発展途上であって、格好の**サンプル**となりうるものが少なかった。

また、紙数の都合もあり、どこまで各種ゲームの**概略**にふれられたかも、はなはだ**心もとない**。

しかしながら、美少女ゲームが各種ゲームの**基本的部分**を持ち、ふつうのゲームに比べて、**短時間**で遊べるのは事実である。RPGやSLGが、**どのような**ゲームのシステム、ルールの中で遊ぶのか、その**片鱗**(へんりん)くらいは見えたハズである。

また、美少女ゲームとふつうのゲームとでは、**遊ぶ目的**が当然異なるが、イロモノという**偏見(!?)**を捨てて、一度は遊んでいただきたい。『リップスティック・アドベンチャー』や『すてぃ・そーどfor ADULT』などのように、ふつうのゲームとしても**完成度**の高いものが、これからは、**もっと**出てくるハズだから……。

会社で一人**残業**する夜があったなら、早めに仕事を終わらせて、ぜひ一度美少女ゲームを**試して**いただきたい。キーボードアレルギー、フロッピーディスクアレルギーが**完治**することだけは、まちがいないと保証しますよ、**おとーさん!!**

（マスカット・猪木）

愛読者プレゼント
ゲーム総数83本

ムフフ♡ゲームをやりたいけれど、どーしても「お店で買う勇気がない…」「世間の目がこわい!!」とゆー坊ちゃん、嬢ちゃん、お父さんのために、今回もドーンと大盤振る舞い(ソフトハウスさんのおかげだけどォ…)。エーイ、持ってけーっ!!

♥美しき獲物たちPART Ⅵ
●PC-88SR、MSX2(各1本)

♥HARDグラフィックス総集編
●PC-98(5インチ2HD、3.5インチ2HD)、PC-88SR、X1/t、FM-77、MSX2、MZ-2500(各2本)

♥超番外制服図鑑+(プラス)
●PC-98VM以降(4本)、PC-88SR(3本)

♥くりもと卓明のFantasy Dream
●MSX2(2本)

♥はっちゃけ あやよさん
●PC-98(5インチ2HD、3.5インチ2HD)、PC-88SR、MSX2(各2本)

♥女子高生アイドル おさな妻奮戦記
●PC-98、PC-88、X1、X68000、MSX2(各1本)

♥千之ナイフの魔少女館
●MS×2(2本)

♥リップスティック・アドベンチャー
●PC-88SR(2本)

♥プライベート・スクール
●PC-98、PC-88SR(各2本)

♥デリンジャー
●PC-88SR(2本)、MSX2(1本)

♥魔浄理子インビゾーン
●PC-88SR(2本)

♥麻生 澪のセクシーパズル
●PC-88SR(2本)

♥牧本千幸のメランコリー
●PC-88SR(2本)

♥早川愛美のスネークキャンプ
●PC-88SR(2本)

♥ポッキー
●PC-98、PC-88SR(各1本)

♥GAL WARSきゃぴきゃぴるん♡
●PC-88SR(3本)

♥少女遊戯
●PC-88SR、MSX2(各1本)

♥あずさ108事務所
●PC-98(旧98、U、UⅡ、LT不可)、PC-88SR(各2本)

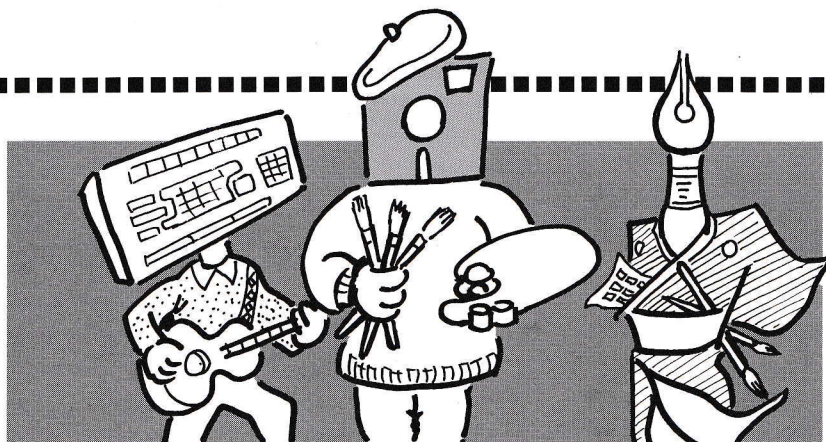
♥ごらくいん
●PC-98、PC-88SR、X1/t、X68000、MSX2(各1本)

♥花の清里
●PC-98、PC-88SR、MSX2(各1本)

♥すてぃる・そーどFOR ADULT
●PC-88SR(2本)

♥早乙女学園入学案内
●PC-98、PC-88SR、X1/t、X68000、MSX2(各1本)

応募方法

●ソフトハウス各社のご厚意により、愛読者の皆様に掲載ゲームソフトを、**抽選**で**プレゼント**します。●上記ソフトの中から、キミの欲しいソフトの**対応機種**を確認のうえ、**とじこみハガキ**のプレゼント希望ゲーム欄に、**ゲーム名と機種名**を書いてお送りください(**41円切手**を忘れずに貼ってね♡)。●**PC-98用**で、特に表記のないものは、5インチ2HDです。●とじこみハガキの記入は、**楷書**で、大きく、**ていねいな文字**でお願いいたします(せっかくプレゼントが当たっても、発送できなくなりますよ♡ **アンケート**にも答えてね♡)。●締め切りは**12月末日**です。●当選者の発表は、ソフトの**発送**をもってかえさせていただきます。たくさんのご応募、**お待ちしてまーす!!**

美少女ゲームを作る人ってどんな人⁉

ゲーム・アーティスト最前線

昔々、パソコンゲームの日陰モノと呼ばれていた(!?)アダルトゲームに『アソコン』が光を当ててより、はや幾星霜。今や美少女ゲームと名を変え衣を変えて、AVGもRPGもSLGものみ込んだ大きなジャンルに育ちつつあるのは祝着至極。その美少女ゲームの生みの親たるゲームデザイナー、シナリオライター、グラフィック・デザイナー、プログラマーの方々に、美少女ゲームについての一家言をうかがうべくアンケート調査を試みた。傾聴一刻、値千金。黙して読めば美少女ゲームの味わい増すこと疑いなし。

アンケート項目

❶どんなキッカケ、いきさつで、今の会社に入られたんでしょうか?
❷あなたが、初めて制作にタッチしたゲームと、その思い出などを聞かせてください。
❸あなたの(または御社の)代表作は、どのゲームですか?
❹その代表作の自己評価や、反省点、制作で苦労した点、セールスポイント、またユーザーのみなさんに、見てもらいたいところなどについて、お願いします。
❺最新作と、その自己評価、反省点、開発で苦労した点、セールスポイント、またユーザーのみなさんに、見てもらいたいところなどについて、聞かせてください。
❻美少女ゲーム(やアダルトゲーム)と、ふつうのゲームの違いについて、ひと言お願いします。
❼前の質問と関連しますが、美少女ゲームを制作する際に、あなた(または御社)が、とくに注意していることがありますか。具体的に、それはどんな点でしょうか。
❽他社の美少女ゲームで、あなたが感心(感動⁉)したものが、ありますか。また、それは、どんな点ですか。
❾あなたが、これまで遊ばれたゲーム(ふつうのゲームです)の中で、感心したものは何ですか。それは、どんな点ですか。
❿前の質問でお答えになったゲームは、今後のあなた(または御社)のゲーム制作に、影響を及ぼしそうですか。

ビジネスソフトを……

氏名●久生・K(ひさお・ケー)
社名●アグミックス
職種●プログラマー
年齢●22歳
趣味●映画の試写会に行くこと
特技●珠算
パソコン歴●3年
使用機種●PC-88FA、PC-98VX21

❶1年あまり、ビジネス系のソフトハウスで**ビジネスソフト**を組んでました。ほとんど出向作業でした。**つらいなア**と思った時に、この社ができて……。知り合いばかりだったので、気がついたら、(この会社に)いました。

❷『私立探偵マックス』です。実際に私が担当していた部分は、**セリフまわり**などでした。大変さよりも、慣れることで精いっぱいでした。本格的に**プログラム**したのは、『サッちゃんの大冒険』です。

❸『私立探偵マックス～潜入!! 謎の女子校～』です。

❹弊社初ということで、**あれもやりたい、これも**……と、話は大いに盛り上がるのですが、なかなかマシンにのせられない。つらい作業でした。5月に**バージョンアップ**したので、以前できなかった部分(特殊音、音声、効果音など)も、取り入れてあります。前は、容量的に無理だったんですけど……。グラフィックのほうも、もちろんバージョンアップしました。前のバージョン以上のゲームになっていると確信しています。

❺『少女探偵RINNちゃんの事件簿』と『電脳少女伝説』です。見てもらいたいところは、やはり**グラフィック**です。力が入ってます。修正も大変でした。今回も、ひたすら、まわりに迷惑かけっぱなしでした。**反省だらけ**ですが、キーセンスは、もう少し早くしたかったなぁと思います。

❻やはり絵、グラフィックが**命**だと思いますので、(イメージスキャナでの原画の)**取り込み**、**修正**には気をつかいます。その絵を生かすシナリオも演出も、見てくれる人を**楽しませるため**にも苦労する部分です。

❽今、「これだ」と言えるようなものは思い浮かばないんですが、ゲームというよりも、絵というか、この世界は**すごいな**と思ったのは、『Genji』ですね。ちょっと見ただけですが。SF的、日常的ではなく、平安時代を扱った古典の世界のソフトは、あまり見たことがないので、興味をひかれました。

❾『ディガンの魔石』(PC-98版)が、すごいと思いました。あのスキャナで取り込んだ絵を、**アニメーション**してしまうというのは、本当に**感動**でした。

❿本当にやりたいとは思っています。いずれ形になれば……。難しいですけれど、**がんばりたい**です。

自分で始めました

氏名●蛭田昌人
社名●株式会社エルフ
職種●社長(雑用)
年齢●29歳
趣味●女性
特技●集中すると、まわりが見えなくなる。寝ないこと。
パソコン歴●9年
使用機種●PC-98、PC-88

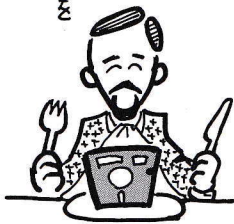
❶入社というか……自分で始めました。

❷エルフでの処女作は『プライベート・スクール』です。1988年12月ごろから制作を開始して、**2か月くらい**でUPするつもりが、4か月もかかってしまったという、**大トロソフト**です。

❸『PINKY・PONKY(ピンキィ・ポンキィ)』です。

❹恐怖の短期間ソフト。構想1年、制作**35日間**。メッセージの文字数**50万文字!!** 平均睡眠時間1日で**2時間**。とにかく、オセオセ、ノリノリで制作したソフト。**大画面の美しいグラフィック**、BGM**45曲以上!!** リアクションはボウダイです。ただ、ちょっと**ムズカシいゲーム**になってしまったかな……?

❺『PINKY・PONKY』（ピンキィ・ポンキィ）です。**ムキになるほど**、おもしろいゲームだと思う。でも、多少ムズカシすぎたかも……。開発期間が短かったので、**時間的に**非常に大変だった。とにかく、大きくて美しいグラフィックと、女の子との**会話**を楽しんでもらいたい。
❻お客さまに**楽しんで**いただけるゲーム――と考えると、基本的に、ふつうのゲーム、アダルトゲームの**差はない**ように思う。ただ、アダルトソフトの好きなユーザーは、求めているのが女性の裸なので、ふつうのゲームと比べると**シナリオなど**を作る時に、**自由度が少ない**。
❼前の質問と同様だが、アダルトソフト＝**お手軽**、**かんたん**な内容と思われがちだが、エルフとしては、ふつうのソフトと同レベル、あるいは**それ以上**のゲーム内容で、アダルトソフトを制作することを心がけている。
❽残念ながらありません。
❾『イース』シリーズ。とにかく**バランス**がいい。似たゲームは、いくつもあるが、結局『イース』は超えられなかった。
❿とにかく、**ゲーム内容**の濃いアダルトソフトを作りたい。その意味では、影響はありません。

内容が濃く
まったりとして
さわやかで
そんなゲームを

私の人生を狂わせました…

氏名●るうしえクン
社名●グレイト株式会社
職種●ゲームデザインおよび雑用
年齢●マジになりそうで、怖くて書けない……
趣味●○×△□♡♤◎？◇（不穏当な発言ですので、音声をカットします…編集部）
特技●×△□♡♤◎？◇○（不穏当な発言ですので、音声をカットします…編集部）
パソコン歴●ゲーム歴しかありません
使用機種●PC-88・98シリーズ

❶近田社長を**ペテンに**かけた。
❷『少女遊戯』……とにかく**死にました**。詳しくは、オメガシステムに聞いてください。もう、『少女遊戯』のことは**忘れたいんです**。ほっといてください。
❸『トワイライトゾーン』シリーズ……僕が**関係していないから**、出来がいい。
❹『トワイライトゾーン』はわかりませんが、『少女遊戯』で苦労した点というと、オメガシステムのひと言に尽きるでしょう。
❺『GIRLS PARADISE～天使たちの楽園～』。**美麗**なグラフィックが売りです！『ガルパラ』を買わずして、美少女ゲームファンとは言えないでしょう。
❻**ふつう**のゲーム……友人、知人、親兄弟に、**制作者**が自分だと言える。**美少女**ゲーム……言えるわけ**ない**……。
❼グラフィックのキワドサからくるケー○ツの**手入れ**と、それによる問屋の**総スカン**。ヒャー、マジで怖い！……そのわりにゃ、『ガルパラ』もキワドイ。
❽PSKの『ファイナル・ロリータ』。**すべてに**感心し、**感動**しました。とくに、最後のファンクション・キー。あのファンクション・キーが、**私の人生を**狂わせました。
❾他社のすべてのゲーム。……**真剣**に作ってる点に感心します。
❿まったく。全然。
……なお、このアンケート回答は**フィクション**であり、登場する個人名、会社名等は、すべて**架空**のものです。

ゲーム・アーティスト最前線

ゲームを映画的に!!

氏名●パロバブ雄
社名●有限会社コンピュータブレイン
職種●シナリオライター
年齢●21歳
趣味●プラモデル作り
特技●アダルトビデオの表紙の作風を見て、すぐに、裏表紙に書いてある会社名を言いあてる
パソコン歴●5年
使用機種●PC-98UV2

❶大学に落っこち、ブラブラするのも嫌なので、**アルバイトニュース**を見て、たまたま、この会社の**募集欄**があったもので、「一度やってみようか!」ということで、ここまで来た次第である。

❷(制作に)タッチしただけのゲームだったら、**下請け**でやったファミコンのゲームだった。でも、最初に自分が手がけた**シナリオ**で参加したゲームは、『ガリバー～ポセイドン神殿の謎～』で、思い出は、やはり**バグ取り**で**3か月**あまり費やし、**毎日徹夜**で家に帰れなかったことだろう。

❸『ガリバー～ポセイドン神殿の謎～』

❹自己評価は20点ぐらい。**反省点**は、ゲーム作りの経験者との接触がなく、**自分一人で**切り盛りした結果、**ゲームバランス**がバラバラになり、バランスを取り戻すために、**6か月**も費やし、納期が遅れてしまったこと。**苦労した点**では、グラフィックの**圧縮**が、どれくらいできるかわからないため、全体の**バランス調整**ができなかったこと。セールスポイントは、今となってはありません。でも、強いて言えば、グラフィックだと思います。ユーザーに見てもらいたい点は、**戦闘シーン**です。

❺最新作は、『テレフォンクラブストーリースペシャル～抱きしめたい君を!!～』で、アダルトゲームで考えるなら、**自己評価は80点**。反省点は、制作期間がかかりすぎた。

❻**オタク**が、思わず**腰を**ひいてしまうのが、美少女ソフト(いわゆる、**見て楽しむこと**)で、ふつうのゲームは、**やって楽しむ**だけの違いだと思う。

❼やはり、オタク受けするグラフィック制作だと思う。

❽『リップスティック』に感心しました。感心した点は、グラフィックの**圧縮率**と、グラフィックの**美しさ**。

❾**アミガ**のシネマウエアー『シカゴマンハッタン』である。どんな点がいいかというと、やはり、ゲームを**映画的に**見せ、流れのあるストーリー展開で、たぶん、これからのパソコンゲームが**歩むべき道**を見たような感じであった。このゲームを、パソコン版「**イントレランス**」(映画技術の基本となった映画)だと、私は思います。

❿やはり、これからは、見て楽しみ、聞いて楽しみ、**映画の中に**自分が入り込んだような気持ちを、パソコンゲームにも表現してみたい。

カンベンしてください

氏名●辻村以下省略
社名●株式会社ジャスト
職種●プログラマー
年齢●22歳
趣味●犬と遊ぶ
特技●そんなの必要ないさっ
パソコン歴●2年半
使用機種●AN-500R

❶どーも、初めまして、辻村です。えー、去年の10月ごろ入社しまして、まあ、**いろいろ**あったのですが、今はPC-88、ファミコン、MSXなど扱えるよーになってます。

❷PC-88用の『天使たちの午後II 番外』なのだけれど、とっても**恥ずかしい**出来なので、この話は、また今度ということで……。

❸『天使たちの午後II 美奈子』

❹じつは、**あんまり**苦労してないんです。**今度からは**、たくさん苦労して、良いゲームを作りますから、**カンベン**してください。

❺『天使たちの午後III』になって、やっと**アニ**

メ、**音楽**がついたけれども、まだ何となく恥ずかしい。
⑥ショップで**買う時に**、**勇気**いるのが美少女ゲームで、そんなものなくても買えるのが、ふつうのゲーム。
⑦ないよ。
⑧『イースII』のデモで振り向く**リリア**が、いちばん、かっこよかった。
⑨ファミコン版の『ゴジラ』。**デカキャラ同士**の対決というのは、ほかに見たことないし、**迫力**はなかなかのものだった。
⑩**全然**及ぼさないと思う。

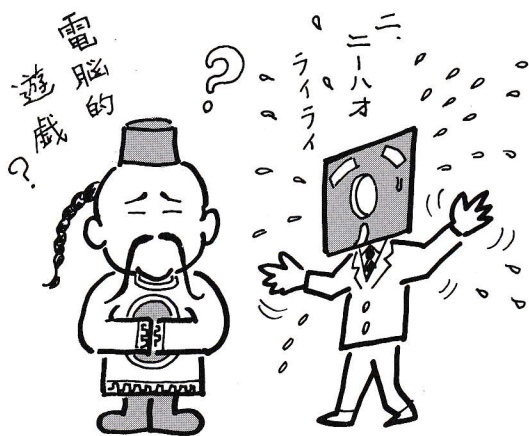
修業が足りなかった

氏名●ミスターX
社名●ナツメ株式会社
職種●プログラム見習い
年齢●20歳
趣味●プログラム
特技●プログラム
パソコン歴●4年
使用機種●PC、FM、X1ほか

①電子系専門学校の前でスカウト。
②ファミコンの『東方見聞録』。**お子さまムシ**の感覚で、ファミコンソフトを作れてよかった。
③『ダンジョン＆マジック』（ファミコン）。『三つ目がとおる』（パソコン）。
④『ダンジョン＆マジック』は、パソコンファンにも、必見だヨ。**完全3D**のRPG。
⑤『魔浄理子』PC-98版。ひょんなことに、PC-88での**タテ画面**切り換えを、PC-98で**スクロール**したら、意外と時間がかかってしまった。**修業が**足りなかったのだろうか。
⑥購入時の**第一目的**だ。考えてみれば、あきらかに違うはずだぜ～！　要するに、**遊びたいか、見たいか**の違いだ～！
⑦ナツメの半アダルトは『魔浄理子』のみ。とくに、ふつうのゲームと**差別せずに**、アクション性を重視した。
⑧『天使たちの午後』。コンスタントな売り上げ、だぞーですな。
⑨『サーク』…**絵**がいい。『ジーザス』…**かんたん**でいい。『太平洋の嵐』…**ブルジョワ感覚**がいい。
⑩**全然**。

ストーリー性の中で

氏名●栗山　潤
社名●株式会社ホット・ビィ
職種●企画
年齢●28歳
趣味●散歩
特技●散歩
パソコン歴●ない
使用機種●ない

①求人誌の**誇大募集**に、だまされて。まさか、コンピュータゲームの会社とは思わんかった。
②『西遊記』。当時、**シナリオ量**と、**プログラム容量**の関係を、正確に把握している人間がいなくて、**シナリオ**の2分の1以上が**カット**されたのが、悲しかった。未熟な点も多々あったが、**オリジナル**な**発想**にあふれていたと思う。
③パソコンゲームは『サイキック・シティ』『電脳水滸伝』『フェアリーランド』。ファミコンなら『武田信玄2』。
④『電脳水滸伝』は、**中国人の画家**に原画を依頼したため、**コミュニケーション**が大変でした。でも、その甲斐あって、それまでのパソコンゲームにはない、**中国的水墨画タッチ**の、すばらしいグラフィックが実現できました。
⑤『闇の壱与伝説』。プロの**マンガ家**の手によ

る、美しく、かつキャラクター性に富んだグラフィックを、とくにユーザーのみなさまには、ご覧いただきたく思います。**古代史**に秘められた悲劇と、その**怨念**が織りなす**アダルトホラーミステリー**です（担当者談）。
❻**欲望**に直結しているか否か。
❼ホット・ビィでは、あくまで**ストーリー性**の中で、アダルトシーンを展開するという原則をとっています。ですから、**露骨な**アダルトシーンのオンパレードは、**避ける**ようにしています。
❽とくになし。
❾『ロードランナー』と『上海』。とにかく**アイデア**がすばらしく、**飽き**のこないところが、偉くてすごい。そのほか、売れたゲームのほとんどは、**完成度**が高くて感心します。
❿はい。

データが入らず、やり直し

氏名●内藤一雄
社名●ポニーテールソフト
職種●グラフィック・デザイナー
年齢●20歳
趣味●プロレス観戦
特技●ビリヤード
パソコン歴●6年
使用機種●PC-88VA

❶某専門学校を中退していたころ、ある**友人**に「**楽だ**」とか、「**昼寝ができる**」などと誘われて……。
❷もちろん『ポッキー』です。僕は、パソコンゲームは、**あまり知らない**ので、最初のころ、**人物の影**などをたくさんつけすぎて、**データ**が入らず、**やり直し**ということが、何回もありました。
❸『ポッキー』だと、社長は言ってますが、代表作と呼べる作品は、現在、**制作中**です。
❹絵のほうで言うなら『ポッキー』。制作中は、**うまく**描けたなと思っていましたが、現在、着手している作品と比べると、『ポッキー』のグラフィックも**粗い**かな？　という気がします（現在、制作中のものに期待していてください）。
❺現在、**開発中**のものに『雀ボーグすずめ』があります。グラフィックだけではなく、シナリオ、ゲーム性と、**今までにはない**アダルトゲームをと、がんばっています。もちろん、グラフィックは、これまでのものを**上回る**と思いますので、ユーザーのみなさまには、満足していただけるものと、自信を持っています。
❻美少女ゲームは、**かわいければ**（グラフィックが美しければ）、ある程度、ユーザーの方に**許して**いただけるのですが、これからは、ふつうのゲームと差別されない、ゲームとしての**クオリティー**の高い作品が、ユーザーの間でも**求められる**と思います。
❼美少女ゲームでは、まず**女性キャラ**が、かわいいということが**前提**ですが、そのほかに、おもしろく**明るく**ということをベースに、いかにユーザーの方々に納得していただけるかを、**全体**にかけて注意しています。
❽『スターシップ・ランデブー』…グラフィック。『リップスティック・アドベンチャー』…シナリオ。『フェアリーズ・レジデンス』…**初期**のころの、美少女ゲームとしての確立。
❾『テトリス』…今まで、**ゲームデザイナー**が**忘れていた**ものを、思い出させてくれたと思う。
❿現在、ポニーテールソフトでは、**パズルゲーム**を開発中です。それは美少女ゲームではなく、**正統派**のパズルゲームです。ゲーム性こそ、『テトリス』とは、まったく違うものですが、『テトリス』のように、少し**懐かしい**においがするものです。ご期待ください。

SPECIAL THANKS

皆様のご協力に深く感謝いたします。

アイセル
☎03(988)6973

コンピュータブレイン
☎06(649)3820

NEW SYSTEM HOUSE OH!
☎075(502)2972

アグミックス
☎03(358)4862

ジャスト
☎03(706)9766

ハード
☎03(837)1893

アダルティン
〒104 東京都中央区京橋郵便局内
私書箱103号

スタジオパンサー
☎03(798)2760

フェアリーテール
☎03(200)9834

宇宙企画
☎03(356)6641

全流通
☎06(761)5271

ホット・ビィ
☎03(5261)3903

エルフ
☎03(323)9601

テクノポリスソフト
☎03(432)4471

ポニーテール・ソフト
☎0722(85)2060

グレイト
☎06(561)2211

ナツメ
☎03(232)5251

Editor-in-Chief／金子陽一
Senior Editor／岩沢雅之
Contributing Editors／富永博人、中村　建、奥村茂樹、村上律子
Writers／山崎健次、マスカット猪木、伊達波留夫、後藤信二
Photographer／笠原修一
Illustrators／花吹桃樹、MON-MON
Art Director／豊田順四郎
Design Office／ジュンオフィース
Cover Illustrator／MON-MON

●発　行　平成元年12月10日　第1刷
●発行所　辰巳出版株式会社　〒160　東京都新宿区新宿5-18-20
電話　03(208)8701(代表)
●編集人　金子陽一
●発行人　藤田知之
●印刷所　大日本印刷株式会社

すうぱあスペシャル● 6

美少女ゲーム最前線 パート2

《愛読者アンケートハガキ》

♥今回のすうぱあスペシャル●６で一番おもしろかったところや、「ここはこうしてほしかった!!」なんて思うところがあれば、そのページと理由をビシバシ書いてください。

♥今後「アソコン」でやってほしいものがあったら、いくつでも自由に書いてください。

★読者プレゼントの内容と応募方法は、73ページをごらんください。

BASICプログラムでの利用

```
1000 'TEST
1010 CONSOLE ,,0,1
1020 CLS 3
1030 RBYTE LOAD "GIRL21.P
IC"
1040 RBYTE ANM "TEST.ANM"
1050 RBYTE ACT
1060 RBYTE ACR
1070 RBYTE ACR
1080 RBYTE ACR
```

▲『Actor』の拡張命令を使ったBASICプログラム

上記のプログラムは、こうして作ったアニメーションデータを動かすためのものです。

以下に、このリストの説明を、かんたんに添えておきますので、参考にしてください。

1000行　リマーク文です。アニメーションデータの名前から、TESTとしました。
1010行　画面からファンクションキー表示を消し、カラーモードにします。
1020行　グラフィック画面を消去します。
1030行　画面にピクチャーデータを読み込みます。ファイル名はGIRL21.PICです。
　これは、背景グラフィックとなるものです。
1040行　アニメーションのデータを読み込みます。ファイル名はTEST.ANMです。
　これにより、あなたが作ったデータ、右下の女の子の口パク、中央の女の子の指、あなたが作ったデータ、と、TEST.ANMという名前で登録されたアニメーションデータを、すべて読み込みます。
1050行　ここで、最初にあなたが作ったデータが実行されます。
1060行　右下の女の子の、口パクのデータが実行されます。
1070行　中央の女の子の、指の動きのデータが実行されます。
1080行　あなたが作ったデータが実行されます。

Alpha－Dosの命令は、このようになっています。拡張命令を使い、すべてRBYTEという名前で始まる命令となっています。

気をつけなくてはいけないのが、アニメーションは、すべてデータで登録された順番にしか実行できないことです。また、最初にアニメーションを実行するにはRBYTE　ACTという命令を使いますが、同じアニメーションデータに2つ以上のフレームをつけている場合、第2フレーム以降のアニメーションデータを実行するためにはRBYTE　ACRという命令を使わなくてはなりません。

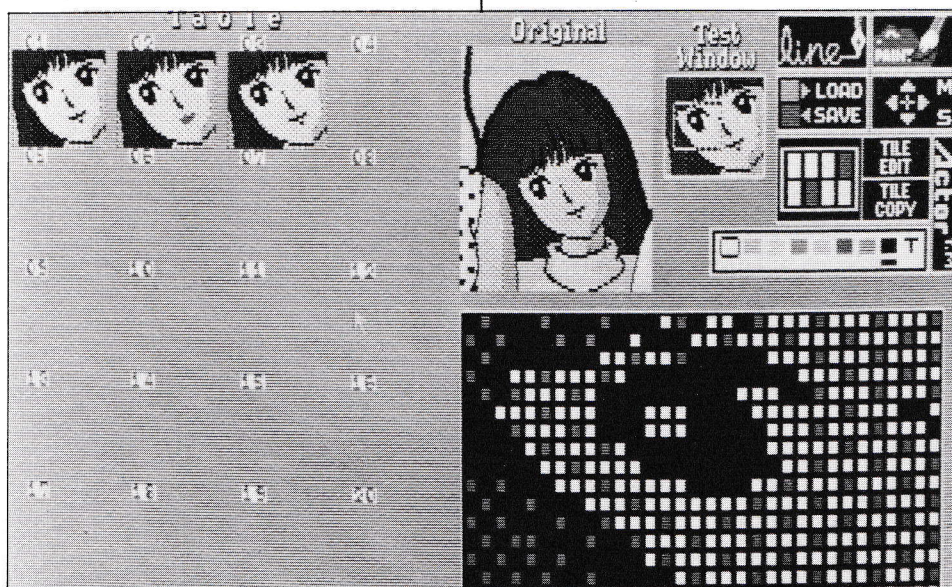
RBYTE　ACRを行なうたびに、第2フレーム、第3フレーム、第4フレーム……と実行されていきます。

もし、アニメーションデータがひと回りしてしまった後にRBYTE　ACRを行なったら、再び第1フレームが実行されます。

ようするに、アニメーションデータが、ひとつしかない場合、RBYTE　ACRを行なうたびに、第1フレームのアニメーションが繰り返されるのです。

『Actor』で作ったアニメーションデータは、このようにかんたんにBASICのプログラムで使うことができます。

自作のプログラムに、アニメーションのルーチンをつけ加えることにより、自由にアニメーションを実行することができるのです。

（後藤信二）

▲写真17　市販ゲームのグラフィックを、元絵に使う

ゲームのグラフィックデータを取り込む

ここでは、他のゲームのグラフィックデータの取り込み方を実践してみます。

注意：このフリーズ機能は、ＰＣ-8801mkⅡＦＲ／ＭＲ／ＶＡのシリーズでは使えません。

見本として、ＰＣ-8801ＭＡで試してみます。

まず、好きなゲームのグラフィックのシーンになったら、システムモードを「Ｖ１Ｓ」にします。

そして、現在入っているゲームディスクを取り出し、ドライブ１に『Actor』のシステムディスクを入れ、「Ｎ」と「８」と「０」のキーを、同時に押しっぱなしにしてリセットボタンを押します。

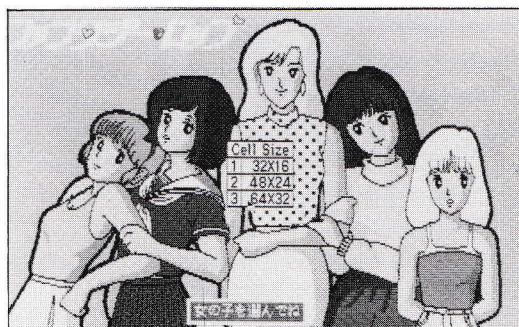
これで、グラフィック画面にデータがフリーズ(凍結)されます。

「Ｎ」「８」「０」キーから手を離し、システムモードをＶ２に戻し、もう一度リセットボタンを押します。

『Actor』が起動しますから、メインメニューの上から２番めのアイコン(セーブバックグラフィック)の、いちばん右のアイコン（フリーモード）を選びます。

しばらく待ってください(数十秒)。画面全体がグラフィックデータとして変換されますから、ドライブ２にデータディスクを入れ、データ名を入力して、「保存」を選んでください。

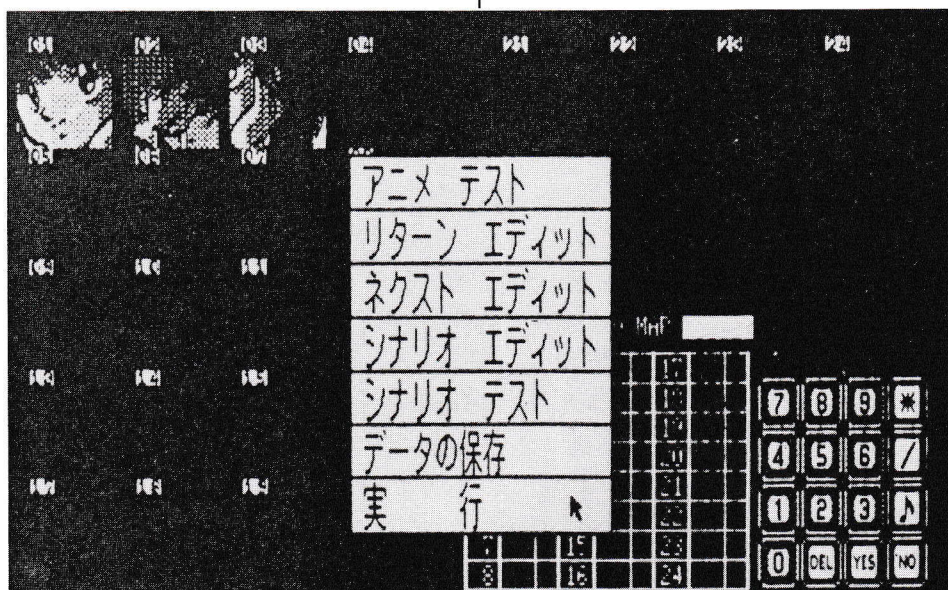
これで、ゲームのグラフィックデータが、『Actor』用のピクチャーデータとして取り込まれました。

他の『Actor』用データと同じように、アニメーションの元絵として使うことができます。

▲写真16　市販ゲームのグラフィックをフリーズ機能で取り込む

最後に

以上で、かんたんに『Actor』の使い方を説明してみました。『Actor』は、アニメーションツールですから、グラフィックを描くことには使えません。ほかにあるグラフィックデータを、細かく改造し、アニメーションのデータとするためのものです。

しかし、その使い勝手はかなりよいものとなっています。コンピュータアニメーションをやってみたい人、また、自分のプログラムにアニメーションを入れたい人、そして、市販のグラフィックツールで作った(描いた)絵を、自分のプログラムに組み込みたい人は、この『Actor』を使ってみることをお勧めします。

＊発売元のスタジオパンサーに、事前に了解を得れば、キミの作る同人ソフトで、『Actor』で作ったアニメーションを使用することができます。

▲図2　シナリオテスト

「実行」を選びます。ウィンドウが表示されますから、右上の「NAME」の所を左クリックします。

アニメデータの保存のためのソフトキーボードが表示されますから、セーブのためのファイル名を入力してください。

注意：ここでは最大５文字までしか使えません。

ここでは「T」「E」「S」「T」と入力して、決定して、「保存」を選んでください。

これで、自分で改造したアニメーションデータが、ドライブ２に保存されます。

自作のプログラムに組み込もう

ここでセーブしたデータは、16ページのBASICプログラムで実行されます。

このBASICプログラムをよく見て、自作のプログラムに組み込む時の見本としてください。

市販ツールのグラフィックデータを使う

『Actor』は、市販のグラフィックツールを使って作った絵や、他のゲームのグラフィックデータを取り込む機能を持っています。

他のグラフィックツールの絵の場合は、メインメニューで下から３番めのアイコン（グラフィックデータコンバーター）から、左のアイコン（リードデータディスク）を選んでください。

画面は**【写真15】**のように表示されます。

『ART MASTER 88』、『ぱれっと』『ダ・ビンチ』『Print Shop』『ユーカラart』『Z' STAFF Kid88』のデータを使うことができます。

▲写真15　市販グラフィックツールのデータを使う

TIME SHEET

1	01	3	9	04	9	17		
2	02	2	10	05	2	18		
3	03	2	11			19		
4	01	5	12			20		
5	04	2	13			21		
6	05	3	14			22		
7	06	2	15			23		
8	01	5	16			24		

7 8 9 *
4 5 6 /
1 2 3 ♪
0 DEL YES NO

▲写真13　タイムシート

アニメーションを完成させよう

では、実際にアニメーションデータを完成させて、それを自作のＢＡＳＩＣプログラムで動かしてみましょう。「セル　テスト」で満足できるデータができたら、次に「アニメ　テスト」を選び、「実行」を選んでください。「セル　テスト」と同じように、「回数？」と聞いてきますから、好きな回数を入力してください。

画面は**【写真５】**の背景のあるフルグラフィック画面になり、アニメーションが実行されます。

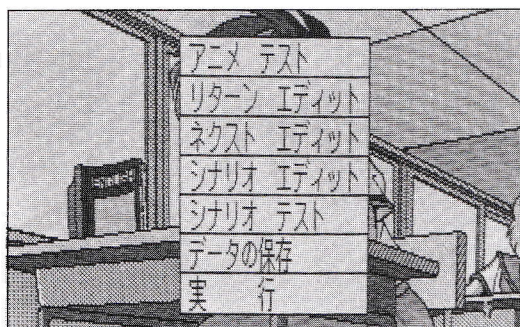
それが終わると、今度は**【写真14】**が表示されます。

ここでは、アニメーションのシナリオを設定することができます。

ここでいうシナリオとは、「どのアニメーションとどのアニメーションを、どのように組み合わせるか？」ということです。

このＤＥＭＯ１のグラフィックの場合、①中央の女の子の表情(目と口)、②同じ娘の左手の人指し指、③後ろの女の子の表情（目と口）というように、ひとつの画面で３か所がアニメーションになっています。これらの組み合わせを設定するのです。

ここでは、「シナリオ　エディット」を選び、「実行」を選んでください。

画面は、エディット画面に近い形をしていますが、左上のアニメテーブルの部分に表示される絵のひとつひとつが、セルではなく、そのグラフィックの中でアニメーションする場所や部分を表わしています。

▲写真14　アニメーションのシナリオを設定

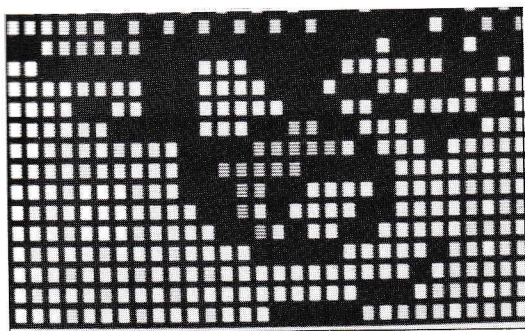
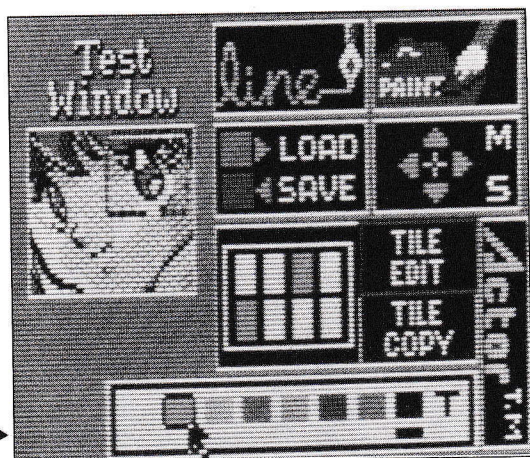
右下のシナリオマップの部分を、タイムシートと同じように、１から順番にアニメーション番号、そのアニメーションを繰り返す回数、を入力してください。

すでに２番と３番のアニメーションも入っていますが、これはデモンストレーションアニメに含まれているデータです。２番めは、**【写真５】**の右下の女の子が口をパクパクするアニメーション、３番めは、中央の女の子が左手の人差し指を曲げたり、のばしたりするアニメーションです。

１を０１１、２を０２１、３を０３１、４を０１１と試しに入力して、「ＹＥＳ」を選んでください。

図２（14ページ）のように表示されますから、ここで「シナリオ　テスト」を選び、「実行」と選んでください。

画面は**【写真５】**のようになり、ここで最初にあなたが作ったデータが実行され、その後に右下の女の子の口、中央の女の子の指、そして、またあなたが作ったデータ、と１回ずつ実行されます。

これで、ひとつのアニメーションデータが完成です。**【写真14】**の画面になったら、「データの保存」を選び、

▲写真10　エディットエリア

▲写真11　コマンドエリア

コマンドエリアの「LOAD」を使って、アニメテーブルの絵を、ひとつずつテストウィンドウに移動させて、ひとつひとつの絵を見てください。

たとえば、グラフィックではパッチリとして見える女の子の目が、細かいグラフィックでは、どのようになっているのかを見るのは、非常に勉強になるはずです。

アニメーションさせてみよう

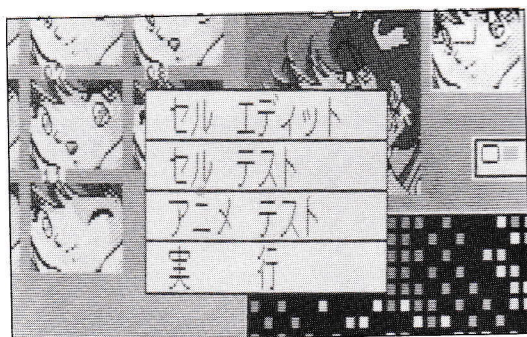
このアニメーションを動かしてみましょう。

右クリックをします。

すると、画面に【写真12】が現われます。

ここで、「セル　テスト」を選び、「実行」を選んでください。

すると、エディットエリアの部分拡大図が消え、【写真13】のタイムシートが現われます。このタイムシートで、実行するアニメのタイミングをとります。

まず、タイムシートの左上の「1」のところで左クリックし、次に表示させたいアニメテーブルの番号を、右下のテンキー部分を使って入力します。

注意：ここでは、アニメテーブルの1番を選びたかったら「0」「1」と、5番を選びたかったら「0」「5」と、必ず2ケタになるように入力します。

▲写真12　セルテスト、実行、と選ぶ

次に、そのアニメテーブルをどのくらい表示させたいか、その長さを入力します。これは使用する機種によって時間の長さが違うので、具体的な長さは決められません。1がいちばん短く、ほんの一瞬で、9はかなり長く、しっかりと表示される、と思ってください。

ここで、1番めは011、2番めは033、3番めは024、4番めは012と入力してから、「YES」のキーを左クリックしてみます。

「回数？」と表示されたら、1と入力してください。すると、上のテストウィンドウで、今、入力したアニメーション（目を1回つむるだけ）を実行します。

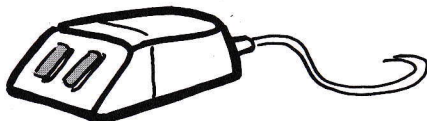
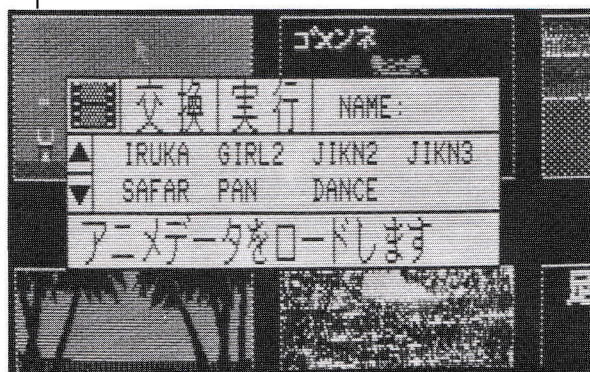
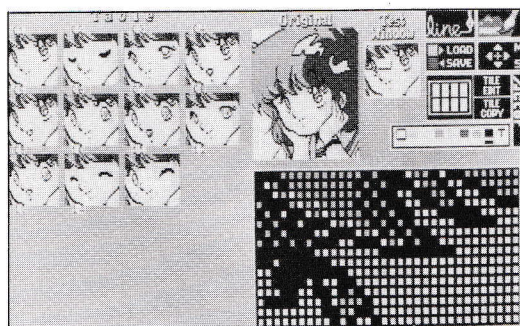
自分で改造してみよう

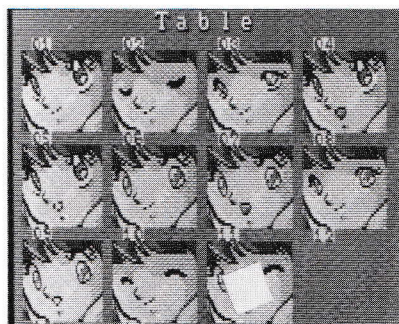
さて、練習が終わったら、実際に改造をしてみましょう。

「回数？」を聞いてくる時に、「0」を入力すると、タイムシートの入力モードに戻ります。

この時、右クリックをして、【写真12】が表示された時に「セル　エディット」を選び、「実行」を選びます。

そうすると、再びエディットモードになります（タイムシートが消えて、部分拡大図に戻ります）から、好きなようにテーブルの絵を改造してください。女の子の目にアイシャドウを入れたり、口紅を塗ったり……。

そうして、また同じようにタイムシートを設定し、セルテストを繰り返し、自分の望むものができるまで、何回でもテストして、自作のアニメーションを作ってください。

▲写真6　アニメーションデータのロード

▲写真7　エディット画面の全体

上にカーソルを合わせて、左クリックすると、右上の「NAME」の欄に、
「＊．ANM」
と表示されますから、リターンキーのマークにカーソルを合わせて、左クリックします)。
すると、5つのDEMOのファイル名が表示されますから、「GIRL2」を、同じように選び、決定します。
そして、「転送」を選び、決定すると、転送を開始します。
これで、「DEMO1」のアニメーションのデータ(ファイル名「GIRL2」)が、ドライブ2のAlpha-Dosディスクにコピーされました。
次に、左上のアイコンを左クリックして、もう一度メインメニューに戻り、同じようにトランスファーファイルのソフトキーボードから、今度は「PIC」(ピクチャーデータ＝背景画のデータ）の中の「GIRL2」のデータを転送します。
これで、今度は「DEMO1」のピクチャーデータが、Alpha-Dosディスクにコピーされました。
左上のアイコンにカーソルを合わせ、左クリックして、ソフトキーボードのモードをぬけ出し、右クリックで、メインメニューに戻ります。
そして、いちばん上のアイコン（アニメーション）の、いちばん右のアイコン（アニメ再加工）を選びます。
画面は**【写真6】**のようになりますから、ここで「GIRL2」を選び、実行します。
すると、画面は**【写真7】**のようになります。

▲写真8　アニメテーブル

▲写真9　テストウィンドウ

これが、エディット画面です。この画面は、大きく4つの部分に分けることができます。
【写真8】は、アニメテーブルの部分です。
『Actor』では、ひとつのアニメーション部分を最大20コマまで分割して、実行することができます。
もし、「20コマでは足りない」と思った人でも、同じシーンをいくつかのアニメーションに分割して考えれば、いくらでも同じシーンを分割して作ることができます。
【写真9】は、テストウィンドウです。
ここでは、**【写真10】**のエディットエリアでエディットする部分を決めます（テストウィンドウの部分拡大図が、エディットエリアに表示されます)。
【写真11】は、コマンドエリアです。
ここでは、テストウィンドウの絵をアニメテーブルに移動させたり、アニメテーブルの絵をテストウィンドウに移動させたり、エディットエリアの色を変えたり、タイルパターンを決めたりなど、いろいろな命令をすることができます。
さて、これは、女の子が目をはちはちさせたり、口を動かしたりするアニメーションです。

フォーマットが終わると、
『システムを組み込みます：ＹＥＳ：ＮＯ』
と表示されますから、ここでもまたＹＥＳを選びます。
これで、Alpha-Dosディスクのできあがりです。

デモンストレーションを見よう

次に、『Actor』に入っている、いろいろなデモンストレーションプログラムを見てみましょう。

メインメニューから、いちばん下のアイコン（その他の機能）の中の、右から２番めのアイコン（ＤＥＭＯ）を選びます。

画面は、**【写真４】**のようになります。

ＤＥＭＯ１を見てみましょう。いちばん左の上の絵を選びます。

すると、**【写真５】**が画面に表示され、アニメーションが始まります。

これは、中央の女の子が、目と口を動かして話しかけ(!?)、後ろの女の子が、それに答える（目と口を動かす）というアニメーションです。中央の女の子は、話しながらウィンクしたり、頬づえをついた左手の人差し指も動かします。

▲写真５　ＤＥＭＯ１のアニメーション画面

アニメーションの見本を見よう

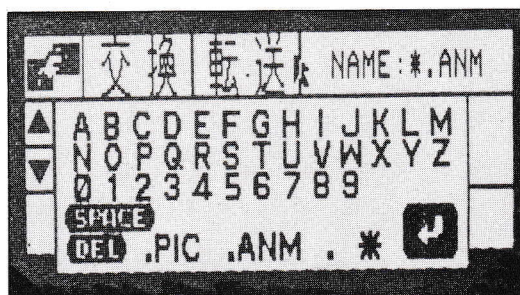
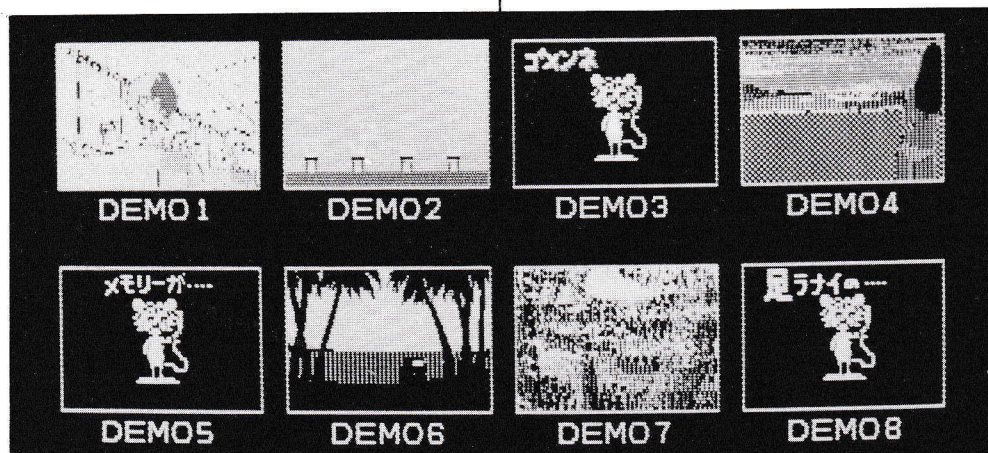
では実際に、このアニメーションが、どのように作られているのか見てみましょう。

アニメーションが終わったら、右クリックをします。すると、デモの選択になりますから、もう一度右クリックをします。

そして、メインメニューで、下から２番めのアイコン（ファイル）の、ひとつ右のアイコン（トランスファーファイル）を選択します。

すると、画面中央に、ソフトキーボードが現われます（このソフトキーボードは、マウスやトラックボールでの入力の時に、ファイル名などをパソコンのキーボードから入力せずに、画面上のキーボードの英数字をクリックすることで、入力できるのです）。

ソフトキーボードでは、右下のリターンキーのマークにカーソルを合わせて、左クリックすることが「決定」となります**（図１）**。

まず、「ＡＮＭ」（アニメーションデータ）を選び、決定します（ソフトキーボードの下段中央の「ＡＮＭ」の

▲図１　ソフトキーボード

▲写真４　アニメーションのＤＥＭＯ１を選ぶ

では、実際に『Actor』を使ってみましょう。

『Actor』を起ち上げてみた

『Actor』を起動すると、まず【写真１】のような絵が出ます。

同時に、画面上のどこかに矢印が出てきます。これがカーソルです。これを画面の中央付近に移動させ、右クリックをしてください。

画面に箱型の絵が６つ出てきます。これが、メインメニューを知らせるアイコンです。

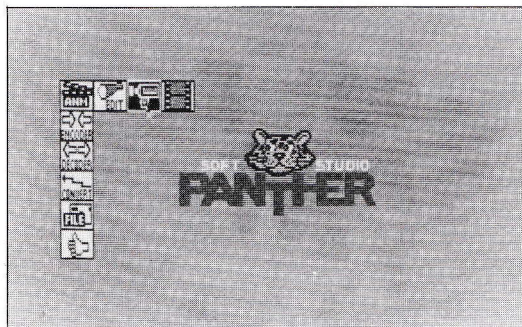
右クリックを離すと、このメニューは消えます。『Actor』では、いろいろな場面で、このカーソルとアイコンが出てきます。

まず、右クリックをして、カーソルをアイコンのいちばん上（アニメーション）のところに合わせます。

すると、【写真２】のように、また別のアイコンが３つ、表示されます。

そのままカーソルを右にずらし、希望の機能のところに合わせたまま、右クリックを離すと、その機能が選択されたことになります（このような入力方式を「ポップアップメニュー」といいます）。

『Actor』のメインメニューでは、このようにアイコンを選択することによって、作業する機能を決めるのです。

また、ソフトキーボードやコマンド決定の時は、カーソルを指定の位置に合わせ、左クリックします。これが、「選ぶ」ことになります。

現在いるモードから抜け出したい時には、右クリックをすれば、基本的には抜け出せるようになっています。（ソフトキーボードについては、10ページを参照してください）

▲写真１　起動画面

▲写真２　メインメニューのアイコン群

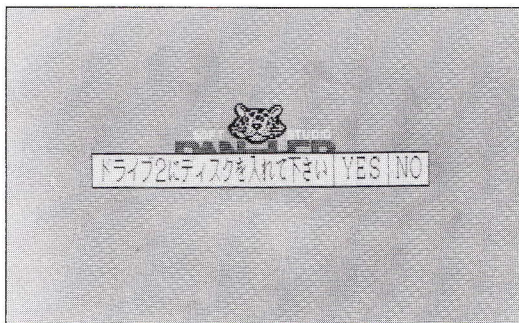
データディスクを作ろう

起動方法がわかったところで、まず、Alpha-Dosディスクを作ってみましょう。

Alpha-Dosは、『Actor』システムでクリエイトされる、N88-ＤＩＳＫ　ＢＡＳＩＣとコンパチブルに設計されたＤＯＳ（ディスク・オペレーティング・システム）で、『Actor』で作ったアニメーションを自分のプログラムで動かすためには、このAlpha-Dosディスクが必要です。

しかし、『Actor』を動かす（使う）ためには、Alpha-Dosディスクは必ずしも必要なものではありません。が、各種の機能を覚えるためには、データディスクを作り、それにデータを入れ、何度もデータを作り替えて覚えていくことが近道です。

Alpha-Dosディスクは、同時にデータディスクとして使うこともできますから、ここではデータディスク兼用にAlpha-Dosディスクを作ってみます。

まず、メインメニューのアイコンのいちばん下のアイコン（その他の機能）を選び、そのひとつ右側のアイコン（ＡＬＰＨＡ-ＤＯＳ）を選びます。

▲写真３　データセーブ用ディスクの作成画面

すると、【写真３】のように
『ドライブ２にディスクを入れて下さい：ＹＥＳ：ＮＯ』
と表示されますから、ドライブ２に生ディスクか、もしくはデータを壊してしまってかまわないディスク（古い、もう遊ばないゲームなどのデータディスクなど）を入れ、ＹＥＳを選びます。

すると、画面に
『ドライブ２を初期化します：ＹＥＳ：ＮＯ』
と表示されますから、またＹＥＳを選びます。

これで、ディスケットがフォーマットされます。

●ディスクドライブ

2ドライブ必要です。

これは、本体に2ドライブついている機種なら、それでいいのですが、PC-8801の場合、5インチ2Dドライブが2台（PC-80S31など）必要です。

●ディスプレイ

解像度が640×200ドットのカラーディスプレイ。

以上が、『Actor』を使用するために最低必要な機器です。

このほか、入力用にマウスがあると非常に便利です。

コンピュータのキーボードからでもコマンドを入力することはできますが、使い勝手があまりよくありません。

ほとんどのグラフィックツールはマウス対応になっていますから、「コンピュータでグラフィックを描いてみよう」とか「アニメーションを作ってみよう」と思っている人で、マウスを持っていない人は、この際、マウスを買うことをお勧めします。

注意：今回は、マウスを使っての操作を紹介します。

キーボードを使って入力をする人は、今後、文の中で「左クリック」という言葉が出てきた時は、「スペースキー」か「リターンキー」を、「右クリック」という言葉が出てきた時は「ESCキー」を押してください。

また、カーソルを動かす時は、テンキーの1～4、6～9が、各々の方向に対応しているので、これで移動させます。

キーボードを使っている時は、SHIFTキーを押しながらテンキーを押すと、カーソルを早く動かすことができます。

アニメーション　基本アイコン（メインメニューのアイコン）です。このアイコンには、以下のサブアイコンが続きます。

アニメ編集　セル画の作成からシナリオ作りまで、アニメーション作りの基本となるアイコンです。

アニメ鑑賞　すでに作成したアニメーションを、鑑賞することができます。

アニメ再加工　すでに作成したアニメーションを、再加工（タイムシート変更、セル画描き直し、セル画追加、シナリオ変更）することができます。

セーブバックグラフィック　基本アイコンです。このアイコンには、以下のサブアイコンが続きます。

ウィンドウモード　ラバーバンドライン（ボックスライン）で囲んだウィンドウ内をデータ圧縮し、ディスクにピクチャーファイルとしてセーブします。

フリーモード　グラフィック画面全体をデータ圧縮し、ディスクにピクチャーファイルとしてセーブします。

ロードバックグラフィック　基本アイコンです。このアイコンには、以下のサブアイコンが続きます。

スクラップモード　ディスクよりロードしたピクチャーファイルを、画面上の任意の座標に出力します。

フリーモード　ディスクからロードしたピクチャーファイルを、所定の座標にグラフィック出力します。

グラフィックデータコンバーター　基本アイコンです。このアイコンには、以下のサブアイコンが続きます。

リードデータディスク　さまざまな市販のグラフィックツールのデータディスクから、グラフィックデータをリードします。

ファイル　基本アイコンです。このアイコンには、以下のサブアイコンが続きます。

トランスファーファイル　あるディスケットから他のディスケットに、ピクチャーファイルやアニメーションファイルを、転送する時に使います。

デリートファイル　ピクチャーファイルと、アニメーションファイル専用のKILL機能です。

その他の機能　基本アイコンです。このアイコンには、以下のサブアイコンが続きます。

ALPHA-DOS　「Alpha-Dos」ディスクを作成します。

サービスデモンストレーション　デモンストレーションプログラムを見ることができます。

グラフィッククリア　グラフィック全画面をクリアします。

☆『Actor』アイコン表☆

Part 3 自作BASICプログラムに組み込むツール編

さて、いよいよお待ちかねの、キミの作ったBASICプログラムに、グラフィックツールで作った絵を組み込むためのツールを、ご紹介します。このツール『Actor』は、本来はアニメーションツールなのですが、市販のグラフィックツールで描いた絵をアニメーションさせることができるうえに、BASICの拡張命令を使って、そのアニメーション画面を、自作プログラムに組み込むことができる、スグレモノのソフトです。

自分のプログラムでグラフィックを再現

さて、これらイメージスキャナで取り込んだ絵や、グラフィックツールなどを使って描いた絵を、自分のプログラムで使う方法はないのでしょうか？

現在、ＰＣ-8801には、直接の命令はありません。あることはあるのですが、高度な機械語の命令を使わなくてはなりません。そう、「ＢＡＳＩＣでかんたんに」は、行なえないのです。

では、かんたんに行なう方法は？

そのためのソフトは、最近だんだんと発表されはじめていますが、ここでは、スタジオパンサーの『Actor』(アクター）というアニメーションツールを紹介します。

この『Actor』は、セル画タイプのグラフィック・アニメーションエディタで、かなりの高スピードと機能の充実性が特長となっているソフトです。

自分の作ったＢＡＳＩＣプログラムで、これらのグラフィックデータを再現することができるように、変換する機能があるうえに、そのデータを使ってアニメーションを作ることができるツールソフトなのです。

『Actor』の主な特長と機能

『Actor』の主な特長は、次のとおりです。

●セル画タイプのアニメーションなので、どんなに複雑な背景画面にでも、かんたんにアニメ処理ができる。

●最大16キロバイト、セル数最高45枚の大容量バッファを自由に設定できる。セルサイズは3サイズあり、同一ファイル内での混在が可能で、メモリの有効利用ができる。

●フルカラー、秒間30コマ以上の高速処理で、アニメーションを作れる。

●市販されている以下のグラフィックツールと、グラフィックデータの互換性があり、これらのグラフィックツールのデータを、そのまま読み込むことができる。

- ●ART MASTER 88（アスキー）
- ●ダ・ビンチ（小学館）
- ●Z's STAFF Kid88（ツァイト）
- ●ぱれっと（ダイナウェア）
- ●Print Shop（ブローダーバンド　ジャパン）
- ●ユーカラart（東海クリエイト）

●入力装置は、キーボードのほかに、以下のものが使える。

■シリアルマウス系（ＲＳ-232Ｃ）
- ●アスキーマウス（アスキー）
- ●ＭＳ-40（ＮＥＯＳ）

■バスマウス系（マウスポート、汎用Ｉ／Ｏポート）
- ●ＰＣ-8872（ＮＥＣ）
- ●ＭＳ-10Ｘ（ＮＥＯＳ）
- ●ＭＫ ＭＯＵＳＥII（和知電子）

■その他
- ●トラックボールＣＡＴ-8800（ＨＡＬ研究所）
- ●トラックボールＨＴＢ-60（ＨＡＬ研究所）
- ●マウスタブレットＭＴ-20（エプソン）
- ●Joycard（ハドソン）

●作成したアニメデータや、ピクチャー（背景画）データは、『Actor』の専用ＤＯＳ（ディスク・オペレーティング・システム）である「Alpha-Dos」上で、かんたんなＢＡＳＩＣコマンドで利用できる。

●フリーズ機能を利用して、ゲーム画面の瞬間的な取り込みが可能である（PC-8801ＦＲなど一部の機種では、フリーズ機能は使えない）。

次は、この『Actor』を使うために必要な装置一覧とそのかんたんな使い方を紹介し、最後に、そうして作ったデータを組み込むためのプログラムを紹介します。

起動する前に確かめることなど…

まず、『Actor』を起動させる前に、使用するシステムを確認します。

使用するのに必要なシステムは、以下のとおりです。

●本体

ＮＥＣ　ＰＣ-8801シリーズ

（ただし、ＰＣ-8801の場合、漢字ＲＯＭボードＰＣ-8801-01が必要です）

可能です。
『ＡＲＴ ＭＡＳＴＥＲ 88』、『Z's STAFF Kid88』に対応します。

▲PC-IN 511

GT-1000

販売会社：エプソン販売株式会社
価格：79,800円
卓上型のカラースキャナＧＴ-3000Ｖの性能を、そのままコンパクトにまとめた、ハンディタイプのカラースキャナです。

▲GT-1000

最大原稿は、Ａ７サイズとちょっと小さめですが、Ｒ(レッド)、Ｇ(グリーン)、Ｂ(ブルー)、各色最大256階調(８ビット／ドット)により、最大1677万色のカラーを読み取ることができます。
読み取りは、原稿の上にスキャナ部をのせるだけ。本や資料を開いたまま、上から原稿を確認しながらの入力が可能です。読み取り線密度は、最大200本／インチです。

●インターフェース
ＲＳ-232Ｃインターフェースと、高速で転送することができるパラレルインターフェースを持っています。

●ズーム機能
50パーセントから200パーセントまで、10パーセントきざみで拡大、縮小が可能です。
『Z's STAFF Kid88』に対応しています。

トラックボール

入力用機器として、マウスの代わりに使えるのが、このトラックボールです。
非常に細かい動きや、長い直線の動きなどは苦手なのですが、マウスと違って広い場所を必要としないため、手に持ったまま、すばやい動きをすることができます。

HTB-60 COBAUSE

販売会社：株式会社ＨＡＬ研究所
価格：14,800円
接続は、マウスポートに差し込むだけです。
ソフトを切り替えることなく、あらゆるマウス使用のモードそのままで使うことができます。
キースイッチが２個ついているため、マウスの右、左のボタンにそのまま対応しています。

▲HTB-60　COBAUSE

Part 2 パソコンで絵を描くための ハード編

パソコンで、グラフィックを描くための入力機器として、マウス、トラックボール、イメージスキャナ、デジタイザ、タブレットなどが、出力機器としては、プリンタなどがあります。しかし、パソコンと接続できても、グラフィックツールと、これらの入出力装置が対応していなくては、当然ながら使えません。ここでは、グラフィックツールに対応し、比較的安価で、使いやすいもの、一般的な入力機器を紹介します。

イメージスキャナ

紙に描いた絵や写真など、平面のグラフィックを、コンピュータのデータとするための道具です。

スキャナを使ってデータ化することを「スキャナで取り込む」といいます。

原理としては、コピー機と似ています。取り込む時、その対象となる紙に強い光を当て、反射光をドットパターンとしてデータ化するのです。

次に、上記のソフトで使うことのできるスキャナを、いくつか紹介します。

PC-IN502

販売会社：株式会社ＮＥＣ

価格：99,800円

原稿を読み取るためのセンサには、ＣＣＤイメージセンサを使用しています。

最大８インチ×11.5インチ(約Ａ４サイズ)までの原稿を、読み取り部にセットし、スタートさせると、キャリッジ(センサ)が移動して、１ラインずつ読み込んでいきます。読み取り線密度は最大240本／インチです。

●データの圧縮

▲PC-IN 502

データをビットイメージのまま転送させると、膨大な量になります。そこでＰＣ-ＩＮ502には、データを圧縮して小型化するための、一次元圧縮と二次元圧縮の機能が、ついています。

●メール機能

ＰＣ-ＩＮ502同士で、音響カプラやモデムなどの通信機器を利用して、公衆回線に接続すれば、画像を簡易ファクシミリのように送ることができます。

●インターフェース

パソコンが通常持っているＲＳ-232Ｃと、高速で転送することができるパラレルインターフェース、プリンタとダイレクトに接続すれば、その場でコピーのように印刷できるプリンタインターフェース（セントロニクス社仕様準拠）を持っています。

『ＡＲＴ ＭＡＳＴＥＲ 88』、『ダ・ビンチ』、『Z's STAFF Kid88』ともに対応しています。

PC-IN511

販売会社：株式会社ＮＥＣ

価格：69,800円

持ち運びを楽にした、ハンディタイプのイメージスキャナです。

読み取りたい部分を目で見ながら入力できるので、大きな紙の一部分を、スキャナで上からなぞるだけで、間違えずに読み取ることができます(最大Ａ６サイズまで)。

原稿を読み取るためのセンサには、ＣＣＤイメージセンサを使用しています。

手動で１ラインずつ読み取ります。読み取り線密度は、最大180本／インチです。

●データの圧縮

前述のＰＣ-ＩＮ502と同様に、データを圧縮して小型化するために、一次元圧縮と二次元圧縮の機能を持っています。

●インターフェース

高速で転送することができる、パラレルインターフェースを持っています。

また、オプションボードを使えば、パソコンが通常持っているＲＳ-232Ｃインターフェースに接続することも

Z's STAFF Kid88

販売会社：株式会社ツァイト
価格：25,000円

640×450ドットのフルスクリーン画面モードを持つグラフィックツールです。

編集画面は、2種類の画面モード（640×450、640×200）を持ちます。

表示画面は640×200ドットで、スクロールは自由に行なえます。

●レイアウトコマンド

640×450ドットの仮想画面を一度に表示することもできます。

●フリーズ機能

ゲームの画面など、他のグラフィックをKid88用のデータとして取り込んで、自由に加工することも可能です。

●ペン

ペン先は20種類（16×8ドット）で、自由に作成できます。

●カラー

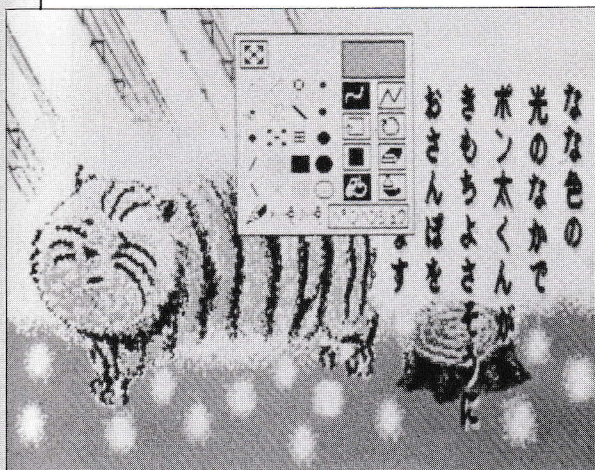
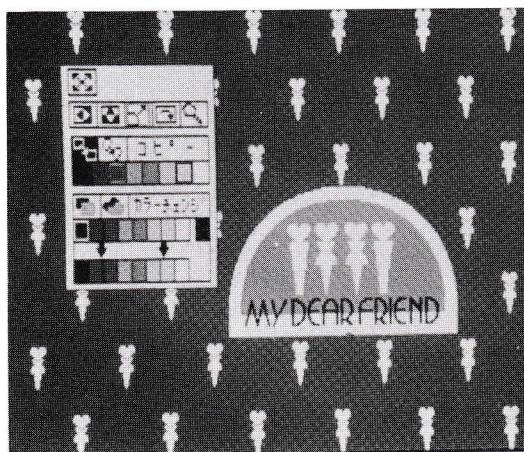
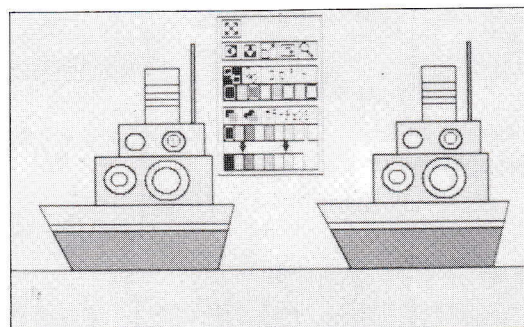
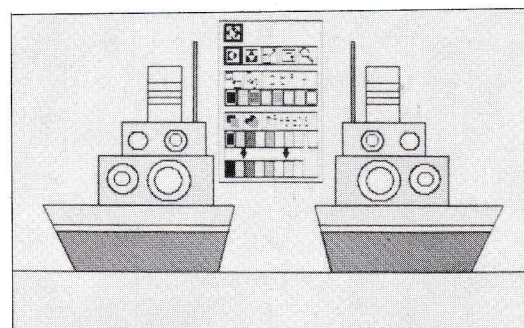
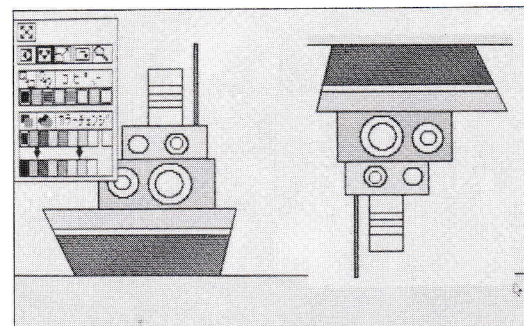
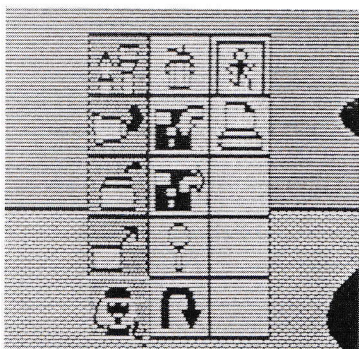
基本56色（16×8ドットタイル）を使って、オリジナルタイル／トーンの作成ができます。グラデーションパレット／トーンは10種類あります。

さらに、512色中6色を色相、彩度、明度により選択できます。

●メッシュ

1、2、4、8、16の各ドット単位で、メッシュやスケールを指定できます。

●エディット

コピー範囲はボックス、任意閉曲線のどちらも可能です。拡大、縮小、回転、ルーペも使用できます。

▲ペンウィンドウモードのアイコン群

▲こちらは編集ウィンドウモード

▲キーボード入力だけで描いた船をコピーしてみた

▲今度は、左右反転モードを使ってのコピーだ

▲こちらは、上下反転モード。とてもカンタンにできるのだ

▲ロード、セーブ、ルーペなどのメニュー

ダ・ビンチ

販売会社：小学館
開発会社：株式会社新企画社
価格：6,800円（ＰＣ-9801用のみ9,800円）

多くの機種で使われているグラフィックツールです。

何よりも、6,800円という低価格が魅力です。低価格にもかかわらず、９種類のペン、４種類のエアブラシ、81色のユーザー定義色、コピー、反転など、多くの機能を持っています。

また、『ダ・ビンチ』で作られたグラフィックデータは、ＰＣ-8801シリーズ、Ｘ1シリーズ、ＦＭ-7／77シリーズ、ＰＣ-9801シリーズ（200ラインモードのみ）で、互いに読み取りが可能です。

これは、たとえば、キミがＰＣ-8801を、友だちがＸ1やＦＭ-77を使っていたとしても、『ダ・ビンチ』で描いた絵のデータを、どちらの間でも使うことができる、ということです。このデータの互換性が、ある意味では、このソフトの大きな魅力といってもいいでしょう。

さらに、キーボード入力以外にも、多種類の入出力装置に接続できることも、特長としてあげられるでしょう。

とくに、ＰＣ-8801用の場合、トラックボール（１種類）、マウス（シリアルマウス、バスマウスとも各２種類）、デジタイザー（５種類）、イメージスキャナ（２種類）の入力装置、10種類ものプリンタ（出力装置）に対応できるのです。

▲『ダ・ビンチ』で「らんま１／２」の主人公、乱馬が女の子に変身したところを作画中

▲同じ絵柄で、色とパターンを変えて、バリエーションを作って（描いて!?）みた。同じ絵柄でも、ずいぶん違って見えるでしょ？

▲上のグラフィックの完成画面。カラーで、お見せできなくて残念！

▲こちらは「うる星やつら」のラムちゃん。『ダ・ビンチ』のアイコンは、こんなふうに画面の下に表示されるのだ

Part 1 パソコンで絵を描くための ソフト編

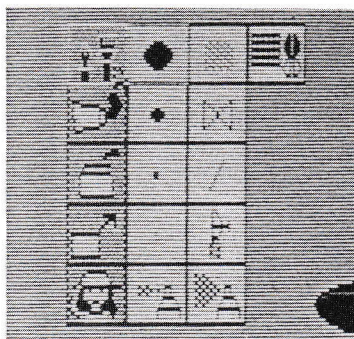
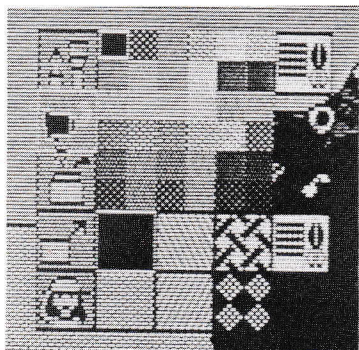
グラフィックツールは、一般的に「お絵描きソフト」などと呼ばれています。最近は、この種のソフトが、たいへん増えてきました。それだけに、どれを使ったらいいのかを見きわめることが、難しくなっています。プロ用の数十万円というソフトを別にすれば、「これが絶対にいいソフトだ」と言いきることができるものは、残念ながらまだありませんが、PC-8801用の、手ごろな価格で、よいソフトを、主な特長とともに紹介しましょう。

ART MASTER 88

販売会社：株式会社アスキー
開発会社：株式会社システムソフト
価格：19,500円(マウスなし)
　　　39,500円(マウス付き)

マウスに完全対応となっているソフトです。必要な時に、マウスのクリックだけで呼び出せるポップアップメニューにより、多くのコマンドをかんたんに使うことができるようになっています。

●ブラシメニュー

筆の形、大きさ、エアブラシ、からす口などのパターンを変え、それらを、60個単位で保存しておくことができます。

●カラー＆トーンメニュー

筆の色(36色)、トーン（6色）を変え、それらを個人データとして保存しておくことができます。

●ソルベントメニュー

ノーマルモードとソルベントモードを切り替えることができます。

ノーマルモードを使うと、ふつうの重ね書きになり、下になった色は消えます。ソルベントモードを使うと、重ねた色の下の色が透過して見えます。

加法混色方式なので、3原色を重ねると白になります。

●プリミティブメニュー

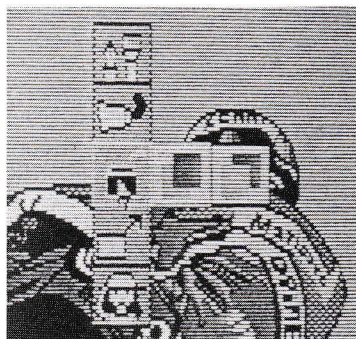
ボックス、サークル、ペイント、複写、移動、拡大、縮小などの編集機能を選択することができます。

●その他のメニュー

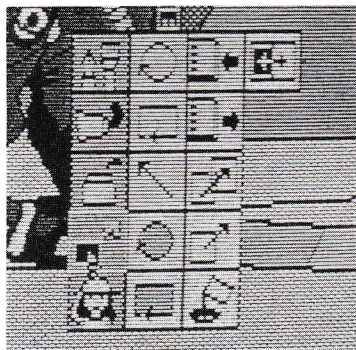
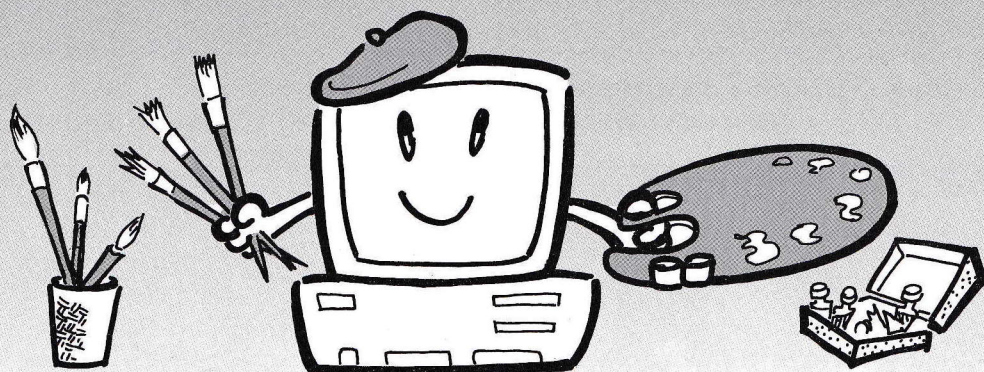
ロード、セーブ、ルーペ機能、プリントアウトなどに関するメニューです。

ART MASTER 88は、このように豊富な機能を特長としています。

▲ブラシメニュー

▲カラー＆トーンメニュー

▲ソルベントメニュー

▲プリミティブメニュー

知ってウレシイ

同人ソフトがワイワイガヤガヤ、何やら賑やかで、自分でゲームを作ってみたい！　という人が、また増えてきているけれど、みんなが、必ずといっていいほど行きづまるもののひとつに、グラフィックがあります。

とくに、市販のグラフィックソフトで、絵は描けたけれど、自作ゲームのBASICプログラムに、かんたんに〝おとせない〟と嘆く人が、たくさんいることと思います。

なぜかと言えば、こうした市販のグラフィックツールの多くは、パソコンで絵を描いて、そのデータをフロッピーディスクに保存する機能や、プリンタでプリントアウトする機能を中心にしていて、キミの作ったゲームのBASICプログラムに〝かんたんに〟組み込むための機能を持っていないからです。

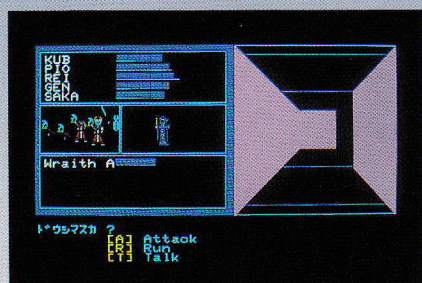
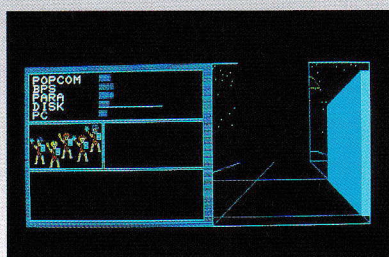
そこで、これからグラフィックを始めたい人に、ソフトとハードを、さらに進んで自分で描いた絵を、自作のBASICプログラムに、かんたんに組み込めるツールを紹介しましょう。

そして、オマケ（!?）として、アニメーションツールも紹介しましょう。

残念ながら、そのツールは現在のところ、PC-8801用しか発売されていないので、グラフィックソフト、ハードとも、今回はPC-8801に対応するものになってしまったことをお断わりしておきます。

他機種のみなさん、ごめんなさいね♡

Part 1 ●● パソコンで絵を描くためのソフト編……2
Part 2 ●● パソコンで絵を描くためのハード編……5
Part 3 ●● 自作BASICプログラムに組み込むツール編……7

Where Have All The Games Gone?

©BPS

"野に咲く花"を探した60年代。

"英雄の不在"に脅えた70年代。

そして80年代——、

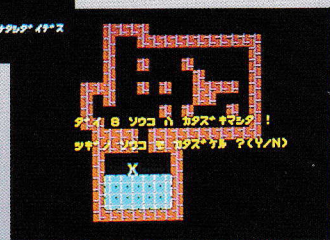
煌くゲームモニターの中で

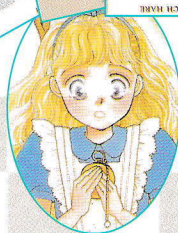
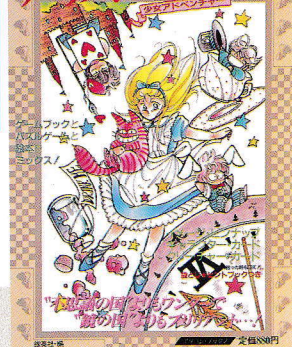
ぼくたちが見つけたものは、

何だったのだろう？

——ASOCOM and THE LAST CRUSADE

たった10年しかたっていないのに、気の遠くなるような遠い昔、ぼくたちの前にパソコンゲームが出現した。「スタートレック」「珊瑚海海戦」「森田オセロ」「ミステリーハウス」「ロードランナー」…。カラー迷路に悩み、三つ首ドラゴンと格闘したあの日、悪魔バラリスを倒してプリンセス・アンを取り戻したあの日、ぼくたちは一人残らず"ヒーロー"だったね。あの懐しいゲーム群はどこへ行ってしまったんだろう。そして、何が始まろうとしているのか。記憶の引き出しを少し開いて、ぼくたちだけが共有できる"伝説"について、語り明かしてみようじゃないか。

©シンキング・ラビット

今｜秋｜登｜場　定価700円(税込)

〒160 東京都新宿区新宿5-18-20　辰巳出版株式会社　☎03(208)8701(代表)　03(208)6740(編集)

アソコンすうぱあスペシャル●6
美少女ゲーム 最前線 パート2
平成元年12月10日第1刷発行
編集人・金子陽一 発行人・藤田知之
発行所・辰巳出版株式会社
〒160 東京都新宿区新宿5-18-20 ☎03(208)8701(代表) 大日本印刷株式会社 印刷
雑誌61453-26
1989 Printed in Japan
アソコン・ブックス 26
定価680円
(本体660円)

美少女ゲーム最前線 パート2

人気パソコンゲームの攻略&おヒント♡マガジン

辰巳出版